TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

# ファミコン必勝本

1990年4月6日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第7号通巻92号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

別冊ふろく付!!
バグボーイクラブスペシャル版!!
RPG裏ワザ大全
ドラクエⅣ情報もいっぱい!!

1990・4・6 340YEN税込
VOL.7

巻頭特集●超人気RPGのすべてがわかる!!
## ファイナルファンタジーⅢ

総力特集●さらに新情報をたっぷりつめこんで、日本全国のドラクエファンにおおくりします！
## ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

ウィザードリィⅢ／女神転生Ⅱ
ベストプレープロ野球Ⅱ

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ
メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ
ウィザードリィ友の会

HOT GAME SCANNER
井崎脩五郎の競馬必勝学
サンサーラナーガ／魍魎戦記マダラ

●小説ウィザードリィⅡ
「風よ。龍に届いているか」作／ベニー松山
●コミック版ウィザードリィ外伝・第2部
「鳳凰の塔」作／石垣 環
●コミック版DRAGON LORE
「最後の竜に捧げる歌Ⅱ」作／外薗昌也




SUPER!! HIPPON

KONAMI

# ドラクエしながら待ってなさい。



まったく、とてつもないR.P.G.ソフトが完成したものである。人類はやはり、偉大だ。魍魎戦記「摩陀羅」。魍鬼が徘徊するイマジネーションの魔界で新しい冒険が始まる。驚異の4メガ+VRC6の底力。構想2年、コナミがやるとR.P.G.もここまでおもしろくなる。壮大なストーリーと感動が、ここにある。熱中と興奮の日々。エンディングまでたどりつくのは、いったいいつだ？君が、その素晴しい体験をフイチョーできるのは、何日後？

## コナミ初の本格R.P.G.ソフト 3月30日発売。

### 本格その1 4メガ+VRC6の威力



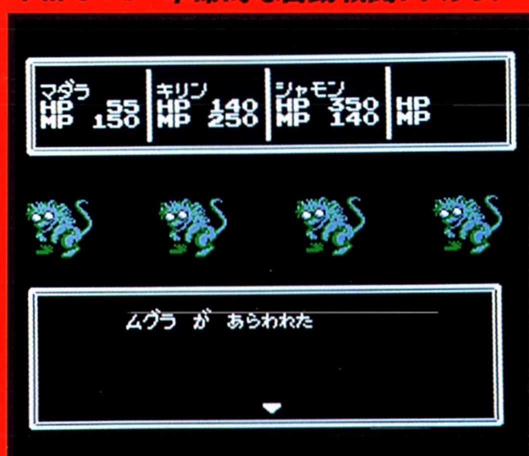

最強のハード仕様でくりひろげる「摩陀羅」ワールド。4メガROMでストーリー展開は今までにない壮大さ。VRC6を得た「コナミ矩形波倶楽部」の超えてる、サウンド。八大将軍との遭遇は興奮の極地なのだ。

### 本格その2 春夏秋冬の季節感




RPG初の快挙。ゲーム進行とともになんと「季節」が移り変わるのだ。壮大なシナリオが、グラフィックが劇的に変化する。季節がゲームにどんな影響をおよぼすのか。それはプレイしてからの、お楽しみ。

### 本格その3 革命的な自動戦闘システム




こんなにススンで良いのか！「摩陀羅」の戦闘シーンはフルオートバトル。迫真の戦いが完全自動で展開されるのだ。もちろん、自分の好きなように戦いたければ、コマンドでコントロールも可能。しかも、戦場の真上から見たアングルでキャラクターの動きをしっかとディスプレイ。バトルギミックを発射する摩陀羅や、魔法の命中シーンもリアルタイムで観察だ。おっと、霊術、シャーマン魔法とか掌妙勁（しょうみょうけい）なんてワザも使えるぞ。

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号


MADARA
摩
陀
羅
魍魎戦記マダラ
ついに超人類の
異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT作品
驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載
価格8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット
©KONAMI 1990 ©1990 SHO-U TAJIMA
AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
アルバム「魍魎戦記摩陀羅」4/21発売! 発売元 キングレコード㈱
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

ファミコン必勝本
Vol.7
1990年4月6日号


●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎+X68000


# CONTENTS

特別ふろく
## バグボーイクラブスペシャル

とじこみスペシャルVol.11

# FANTASY LAND

COMIC&NOVELS






## HOT GAME SCANNER



ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

# NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス 取材・文／編集部

LINE UP

## リンクス、対応ソフト28作品を発表。シェア拡大を図る

●「ガントレット」などアメリカ製ゲームが目白押し。テクモからのライセンスものにも注目集まる。

3月2日「リンクス」の製造元アタリジャパンと販売元ムーミンは、「リンクス」対応ソフト28作品の発表と、今後の販売戦略について説明会を行なった。

「リンクス」は昨年11月25日に発売。しかし供給台数の不足から、店頭で買いにくい品薄状態が続き、また発表されているソフトのタイトル数も少なかったため、一部の流通関係者、ユーザーから不安感が起こった。これら反応を払拭するため、同説明会「アタリはやります」の開催となった。

席上冒頭で、アタリジャパン東海太郎社長は「ゲーム映像文化の流れは、ポータブル、カラーの方向にある」ことを強調。また「同じポータブルゲームということでゲームボーイと比較されることもあるが、本来は別次元にある高級機」であることを説明した。

続いてアタリ本社ラリー・シーゲル副社長は、ゲームソフト開発者の立場から「今までのゲームのすべてが、リンクスの潜在能力を完全に引き出しているとはいえない。これからはリンクスの機能をフルに活用したソフトを出していきたい」と展望を語った。なお、ラリー・シーゲル氏は今回の来日で、AOUアミューズメントエキスポを視察、日本のソフトメーカーの人気ゲームのライセンス許諾に積極的な姿勢を見せている。現在7社のメーカーと交渉が進んでいるという。

また販売元のムーミン安東実社長は、「リンクスは玩具の枠を超えた展開も可能だ。たとえば飛行機の国際線ファーストクラスの機内サービスとして使われたり、自動車の車載オプション品として活用されたりと実績を重ねつつある。8人まで遊べるリンクスケーブルによって、ゲームを1人遊びから多人数でコミュニケーションする道具にする役割もある」と、「リンクス」独特の商品特性について説明を加えた。

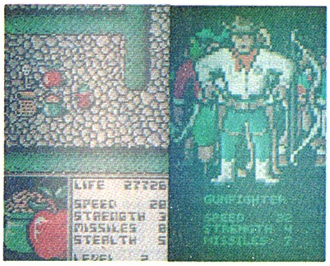
発表されたソフトは右表に挙げた28タイトル。いずれも年内に発売を予定されているものだ。アタリと1984年に分離独立したアタリゲームズの作品が多く、「ガントレット」「ペーパーボーイ」「°720」など日本でも馴じみのあるものも目立つ。なかでも4人同時プレイ可能な「ガントレット」は、「リンクス」の主軸ソフトとして強力にプロモーションされる予定だ。またこの春ナムコから業務用ゲームとして販売される「クラックス(KLAX)」(アタリゲームズ製)や、テクモからライセンシーを得た「ニンジャガイデン(邦題・忍者龍剣伝)」や「ライガー(邦題・アルゴスの戦士)」などが、注目ソフトとして浮かび上がってくるだろう。なお「リンクス」の追加機種についての詳しい説明はなかった。




↑「アタリはやります」ニューソフト説明会々場

### リンクス新作ソフト発売予定リスト

| タイトル | 英題 | 発売予定 |
|---|---|---|
| スリーディー・バラージ | 3-D BARRAGE | 7月発売予定 |
| ロードブラスター | ROAD BLASTAR | 8月発売予定 |
| スライム・ワールド | SLIME WORLD | 8月発売予定 |
| ゼノフォーブ | XENOPHOBE | 7月発売予定 |
| ザーラー・マーシナリー | ZARLOR MERCENARY | 10月発売予定 |
| クラックス | KLAX | 6月発売予定 |
| ランページ | RAMPAGE | 7月発売予定 |
| ヴィンディケーター | VINDICATORS | 9月発売予定 |
| レッドバロン | RED BARON | 9月発売予定 |
| チェッカー・フラッグ | CHECKERD FLAG | 9月発売予定 |
| ジャングル・ボール | JUNGLE BALL | 発売日未定 |
| スーパー・サッカー | SUPER SOCCER | 発売日未定 |
| ツァーサイバーボール | TOUR CYBERBALL | 発売日未定 |
| ニンジャガイデン | NINJA GAIDEN | 発売日未定 |
| ペーパーボーイ | PAPER BOY | 発売日未定 |
| ライガー | RYGAR | 発売日未定 |
| スイムスーツ・ヴィボール | SWIMSUIT V-BALL | 発売日未定 |
| フォーティーナイヤーズ・フットボール | 49ERS FOOTBALL | 発売日未定 |
| グリッド・ランナー | GRID RUNNER | 発売日未定 |
| ターボ・サブ | TURBO SUB | 発売日未定 |
| ジャンクヤード・ドッグ | JUNK YARD DOG | 発売日未定 |
| マスターズ・ゴルフ | MASTERS GOLF | 発売日未定 |
| スティールホーム | STEALIN' HOME | 発売日未定 |
| タイムロード | TIME LOADS | 発売日未定 |
| スーパーホッケー | SUPER HOCKEY | 発売日未定 |
| ピンボールシャッフル | PINBALL SHUFFLE | 発売日未定 |
| °720 | °720 | 発売日未定 |
| エー・ピー・ビー | A.P.B. | 発売日未定 |



↑4人同時プレイ可能なアクションRPG「ガントレット」




↑ゲームセンターの最新ヒット作「クラックス」

EXPO

# AOU1990アミューズメント・エキスポ、幕張メッセで開催

## ●メダルゲーム、プライズマシン盛況。テーブルゲームのマンネリ打破は「ゲーセンのカジノ化」が鍵!?

2月27日、28日、春からの新作ビデオゲームの新作展示会「AOU1990アミューズメントエキスポ」が幕張メッセで開催された。

主催は全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会。同ショーでは、ゲームセンターのゲーム機をはじめとする各種ハード（大型筐体・両替機など）や、遊園地用の娯楽施設を41社が出展した。

ここ数年のビデオゲーム業界は、〝週休2日制の拡大に伴う余暇新時代〟に貢献することを大きなテーマとして掲げているが、今回のショーはその傾向を強め、いわゆるビデオゲーム以外の機器の出展が目立つショーでもあった。

たとえば、「UFOキャッチャー」（セガ）のヒットを受けての景品ものが多く見られ、また競馬、ルーレット、スロットマシン等のメダルゲームも多数出展、一般テーブル型のビデオゲームをしのぐ勢いを見せつけた。これら分野はセガ・シグマ商事が占有するマーケットだったが、タイトー（「ペアレントジャック」等）、ジャレコ（「ビッグIII等」）、テクモ（「カプセルどろぼう」等）などの各社が参入。今後のゲームセンターで、これらメダルゲーム、プライズマシンが活躍することは必至だ。このような状況を「ゲームセンターのカジノ化現象」との評も。

また鳴り物入りで登場のSNKの家庭レンタルビデオゲームシステム「NEOGIO（ネオジオ）」も注目のなか出展。未知数ながら、その可能性は十分に披露していた。

テーブル型ビデオゲームがますます高度化、マニア化する昨今だが「ゲームの平面的なアイデアではなく、ゲームセンターを立体的に活用するアイデアで勝負するこれからのゲームセンター運営」（大手ゲームソフトメーカー営業部長）が最近の傾向だという。ゲームセンターは空間そのものから変化する道を選んだかのようだ。（出展ゲームの紹介はP150に）







BUSINESS

# ナムコ、三菱プレシジョンと業務提携

## ●ドライビングシミュレータを共同開発。

ナムコはシミュレータの大手メーカー、三菱プレシジョン㈱と提携してドライビングシミュレータを共同開発する。

このドライビングシミュレータは、安全運転教育用のもので、初心者の運転技術の修得や、最近問題化してきた高齢者ドライバー対策がおもな使用目的。自動車教習所や高齢者保養施設からの需要を見込んでいる。

ナムコは昨年㈱マツダと共同で「ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレータ」を開発したが、これで本格的なシミュレータ事業は2度目。

今回のシミュレータは、「ファイナルラップ」などに搭載されている〝マルチプレイヤー通信機能〟や「ウイニングラン」の〝ポリゴナイザー〟（リアルタイム3次元CGシミュレーションシステム）などのゲームでもお馴じみの技術を駆使することになろう。

また三菱プレシジョン㈱は、三菱電機の子会社で、航空機、電車、自動車用シミュレータの技術・実績は世界のトップレベルとされている。同社は「ドライビングチェッカ」という安全運転教育装置を20数年前から手がけてきている。



㈱ナムコ
中村雅哉社長



三菱プレシジョン㈱
阿部孟社長

両社は過去2年間、技術情報等の交換を行ってきたが、今回の正式な業務提携により、「従来にないまったく新しい概念のシミュレータ」（ナムコ広報）づくりを目指す。

スピードを出し、レースに勝つことに明け暮れたドライブゲームが、今度は一転「安全運転教育」にその技術の活躍の場を変える。

ややもすれば、味もそっけもない自動車教習に新風が吹くか？

BUSINESS

# 欧州任天堂、西独に設立

## ●ゲームボーイ、5月にヨーロッパ上陸。

任天堂は2月27日、西ドイツフランクフルトに、ヨーロッパ市場向け現地法人「ニンテンドー・オブ・ヨーロッパ」（欧州任天堂）を設立した。同社社長には、元米国任天堂社長室長、太田茂氏が就任。5月から実質的な営業活動を開始する。

任天堂は今まで販売代理店を通してヨーロッパ市場に商品を供給していたが、この新会社設立によってヨーロッパでのゲーム市場を本格的に拡大していく体制を整えた。

当面は「ゲームボーイ」を主力商品として投入、それと平行して「NES」（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）を拡販する方針だ。また、ゲームソフトの供給は一時的には日本からの輸出でまかなっていく。

今回の欧州子会社設立について、任天堂本社川口孝司広報課長は「EC統合、東欧の自由化という企業としてのテーマに沿っての欧州子会社の設立です。ヨーロッパはゲームウォッチの人気が高い市場なので、まずはゲームボーイを販売する。市場に適した量と質のソフトを供給することが課題だ。ヨーロッパ独特の感性を持つ現地のソフト会社との協力関係も、将来必要となるだろう」としている。

日本、アメリカと順調にゲーム文化を根付かせてきた任天堂。今後はヨーロッパに挑む。

### ●ゲームメーカー週間株式市況

2/19〜3/2

| メーカー | 始値 | 高値 | 安値 | 終値 | 前号比 |
|---|---|---|---|---|---|
| 任天堂 | 17900 | 20000 | 17000 | 19800 | △2900 |
| コナミ | 8450 | 10900 | 8100 | 10300 | ▼160 |
| セガ | 6620 | 6730 | 5790 | 6620 | △ 20 |
| ナムコ | 1990 | 2000 | 1790 | 1920 | ▼ 60 |




# FAMI-COM TOP 30

## 読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.6のアンケートハガキより

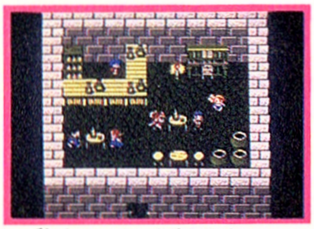
| 順位 | 前回 | | タイトル | メーカー・得点 | 解説 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | → | ファイナルファンタジーIII | スクウェア 471 | 人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ |
| 2 | 3 | ↑ | ウィザードリィIII | アスキー 440 | パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る |
| 3 | 4 | ↑ | 女神転生II | ナムコ 203 | 熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館がさらにパワーアップ |
| 4 | 2 | ↓ | ドラゴンクエストIV | エニックス 187 | 超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。AI搭載で4MBバックアップ。¥8500で発売中 |
| 5 | 5 | → | 魍魎戦記・摩陀羅 | コナミ 70 | 壮大なストーリーとユニークなゲームシステムを持つRPG。戦闘が大幅に自動化された |
| 6 | 6 | → | ベストプレープロ野球II | アスキー 65 | 野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2戦。わかりやすさを重視 |
| 7 | — | ↑ | サンサラナーガ | ビクター音楽産業 55 | プレイヤーが竜使いとなって、竜を育て、教育する新しいタイプのRPG。押井守が監修 |
| 8 | 8 | → | イースII | ビクター音楽産業 52 | 一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様 |
| 9 | — | ↑ | ドンドコドン | タイトー 37 | 業務用にもあった面クリタイプのアクションゲーム。単純明快、カワイイ～キャラクターが人気 |
| 10 | 9 | ↓ | キテレツ大百科 | エポック社 33 | 逆さ歩きやパーティ性アクションなど、アイデアいっぱいの横スクロールアクションゲーム |

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 11 | 23 | 忍者龍剣伝II | テクモ |
| 12 | — | 忍者らホイ！ | アスキー |
| 13 | 21 | 井崎脩五郎の競馬必勝学 | イマジニア |
| 14 | — | 飛龍の拳3 | カルチャーブレーン |
| 15 | 16 | 信長の野望 戦国群雄伝 | 光栄 |
| 16 | 7 | キャプテン翼2 | テクモ |
| 17 | 13 | クォース | コナミ |
| 18 | — | イメージファイト | アイレム |
| 19 | 14 | テトリス | B.P.S. |
| 20 | — | AD＆D | ポニーキャニオン |

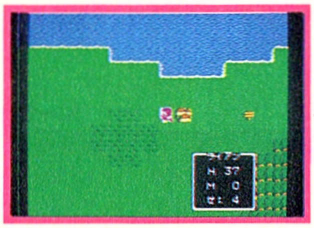
| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 21 | — | スーパーチャイニーズ3 | カルチャーブレーン |
| 22 | 10 | モアイくん | コナミ |
| 23 | — | プレジデントの選択 | ホット・ビィ |
| 24 | — | ドラえもん | エポック社 |
| 25 | 18 | ドラゴンボール3 | バンダイ |
| 26 | 25 | ファイアーエンブレム | 任天堂 |
| 27 | — | スーパー魂斗羅 | コナミ |
| 28 | — | 仮面の忍者花丸 | カプコン |
| 29 | — | ゲートイン | ケイアミューズメントリース |
| 30 | 24 | 怒III | ケイアミューズメントリース |

### ●FFIIIがんばる。

マスコミあげてのドラクエIV騒動も一段落した感じですが、RPG大作の発売はこれからがピーク。ファイナルファンタジーIIIは低年齢層からも票を集めてトップの座を守っています。続くウィザードリィIII、女神転生IIは確実なファンをおさえて健闘しています。やや小粒ながら、同じくRPGのマダラ、サンサーラナーガ、イースIIといったところも人気を集めています。この春はRPG一色になってしまいました。新作の発表が待たれる今日このごろ。



↑2号続けて1位。来月末発売の「ファイナルファンタジーIII」



↑欲しがっていた人にほぼいきわたったのか「ドラクエIV」は今回4位

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

# TOYSHOP TOP 10



↑何故だっ！「ドラクエⅣ」でファミコンに目覚めた層が買ったのか？

## おもちゃ店売れ筋トップ10

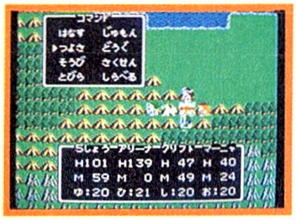
| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ドラゴンクエストⅣ | エニックス |
| 2 | — | 悪魔くん | バンダイ |
| 3 | 2 | テトリス | B.P.S. |
| 4 | — | キテレツ大百科 | エポック社 |
| 5 | 3 | ドラゴンクエストⅢ | エニックス |
| 6 | — | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 |
| 7 | 4 | 信長の野望 戦国群雄伝 | 光栄 |
| 8 | 6 | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 |
| 9 | — | ドラゴンクエスト | エニックス |
| 10 | 10 | ファミスタ'90 | ナムコ |

### ●ドラクエダントツ!

「ドラゴンクエストⅣ」が当然のように1位に。2位以下をグンと引き離しています。各種の報道をトータルに見てみると、「生産済のストックが200～250万本あり、そのうちの130万本を発売日の2月11日用に出荷。以後日曜日ごとに10～20万本を流通させている……」みたいなイメージが伝わってきますが、本当のところは？

あるオトナの人は、これを名付けて"ドラクエ商法"。わざと品薄にして売りまくってるのか？　とかんぐる声もよく聞きます。「ドラクエ」がよく売れるのは、そんな理由はそっちのけなのに…。

さて今号のTOP10。1、3、5、6、7、8、9、10位にいわゆる定番もの。そこを割って入ってきたのが「悪魔くん」と「キテレツ大百科」。キャラクターのチカラ!!



↑当然といえば当然。段トツに売れて王者の貫禄、「ドラゴンクエストⅣ」



↑こちらも定番商号といっていいでしょう。光栄の「信長の野望 戦国群雄伝」



↑「Ⅳ」を終わらせてから「Ⅰ」を買ったか、「Ⅰ」を買ってから「Ⅳ」を買ったか

いまだに手に入らないとの声が多い「ドラゴンクエストⅣ」。こんな入手法もある！　というお話を2つばかり紹介しましょう。

その①：発売日の前日、夜10時ごろに池袋のカメラ屋さん近辺へほんの少しだけ希望を抱いて足を運んでみたんですけど、カメラ屋さんのカンバンが見える前から「もうダメだ」と思いました。とにかく、「前日からこんなに並んで、ヒマな人が多い！」と自分のことはタナに上げてとぼとぼ家に帰りました。でもほんの数日後に秋葉原で見つけました。抱き合わせでしたけどね。とりあえず以前欲しかったソフトといっしょだったから、まあいいやって感じで買っちゃいました。

（東京都・新入社員とおるくん）

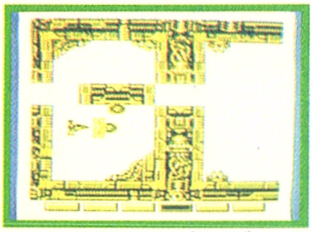
その②：私の友達は発売日に買うことができなかったそうなんですが、数日後に、あるカメラ店で店員さんにたずねてみると、カウンターの下からすでに袋づめされたものが出てきたという話なんです。並んだ人たちの苦労って、一体何だったんでしょうね。

（神奈川県・まりこ）

# GAMEBOY TOP 5

## 読者がえらんだトップ5

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ネメシス | コナミ |
| 2 | 4 | SD戦国伝 | バンダイ |
| 3 | 3 | 魔界塔士SA・GA | スクウェア |
| 4 | 2 | テトリス | 任天堂 |
| 5 | — | クォース | コナミ |



↑ゲームボーイソフトの中では大ヒット。コナミの「ネメシス」

### ●期待のクォース登場！

ついに、という感じで「クォース」が初登場です。発売直前になっての上昇ですが、今後の動きに注目しましょう。ゲームボーイ初の本格シミュレーションゲーム「SD戦国伝」は、キャラクターの強さも手伝って、2位に浮上、着実な動きをしています。4月は発売されるソフトが14本（予定）と多いので、新タイトルも期待できそうですね。

### ～読者の声～

●前号の「読者の声」に載った埼玉県のH男さん。はっきり言ってあなたはズルいと思います。あの日、寒い中夜が明けるまでズーッと外で並んでいた僕やその他の人たちの苦労を知らずに横入りしたりなんかして。ズーッと並んでいたのに「ドラクエⅣ」を手に入れることができなかった人だっていっぱいいいたんですよ。そんな自分勝手な人や、新聞やTVで報じられてたように「ドラクエ」恐喝する人が、同じゲームファンだと思うと非常に悲しいです。世の中には多勢人間がいるから、中にはいろんな人がいるのもしょうがないのかもしれませんが、もしこれをそんな人たちが読んでいるならば一言、「あなたたちはゲームの中に描かれている"愛"がちっともわかっていない」と言いたいです。　（東京都　トルネ小僧）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

## PC-ENGINE TOP 10

# 読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.6のアンケートハガキより

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー | 票数 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 源平討魔伝 | ナムコ | 185 | お待たせしました。ついに発売されましたね。ぐりんぐりんと腕を振り回す景清を堪能してね |
| 2 | 6 | スプラッターハウス | ナムコ | 119 | 唸りをあげる凶器！ 飛び散る血飛沫!! 粘液ゲーム(?)の決定版、ついに登場!! わくわく |
| 3 | 4 | ラストハルマゲドン | ブレイングレイ | 65 | このゲームのレベルアップは、パラメータごと。どう育てるかは、ユーザーしだいなのさ |
| 4 | 3 | シティハンター | サン電子 | 43 | あまり難易度は高くないし、ナゾも分かりやすい。誰でも遊べるアクション・アドベンチャー |
| 5 | 1 | スーパーダライアス | NECアベニュー | 39 | オリジナルファンは敬遠気味らしいけど、食わず嫌いはダメ。いいゲームだよ、エンジン版も |
| 6 | 9 | イースI・II(CDロム) | ハドソン | 38 | ロングセラーとして、定着した感がありますね、イースには。こーなるとIIIも…？ |
| 7 | 10 | アフターバーナー | NECアベニュー | 35 | 早く動いてるのが見たいな。バトルエースと、どっちがよく回ってるかな？ |
| 8 | 8 | イメージファイト | アイレム | 32 | R－TYPE IIの移植希望も多いようだね。アイレムさん、考えて下さいよお |
| 9 | — | ボンバーマン | ハドソン | 28 | 待ってたよ、これ。ファミコン版で、よく遊んだもんなあ。とっても気持ちいいアクションだ |
| 10 | 5 | バルンバ | ナムコ | 27 | ナムコ初のPCエンジン・オリジナル・シューティング。360°にこだわってるのだ |

### ●ボンバーマン初登場！

相変わらずナムコさんが強いTOP－10なのです。が、最近のリニューアル・ブームに乗って、ハドソンさんの「ボンバーマン」が9位に初登場!! 懐かしいなあ。爆弾で、敵キャラやブロックを破壊しまくるアクションゲーム。面が進めば進むほどラクになる、ちょっと変わった、ストレス解消にはもってこいのゲームでした。「ボルフィード」や「スペースインベーダー・復活の日」のように、がんばってほしいですね。あの“人間火炎放射器”の快感を、一人でも多くのPCエンジンユーザーに楽しんでほしいな。



↑1位、2位とナムコがおさえました。2位よりランクアップ「源平討魔伝」

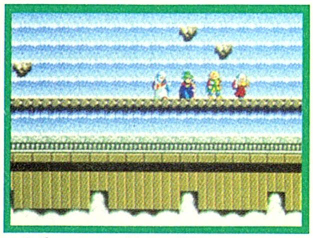
### VOICE

PCエンジンで期待（希望）するとしたら、CD－ROMの容量性を生かしたアドベンチャーゲームをもっと出してほしいなあ。現在でもビジュアルパートの時間が20分位あるんだし、こ こぞっていうツボにうまくアニメーションを使い分ければ、けっこうリアルになったりするっしょ。今までのゲームでも、ここがアニメーションしたらなって思うシーンがいっぱいあったもの。欲をいえば、RPGのイベントもそうしてほしい。だけど、RPGの場合は、そのためにメインのゲーム性が犠牲を払ってマイナスになるなら、やらないほうがいいと思うし。ストーリーさえしっかりしてればなんとかなりそう（？）ってなところで、アドベンチャーのオリジナル新作をバンバン出してほしーです。　（S－MAN）

## MEGADRIVE TOP 5

# 読者がえらんだトップ5

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ファンタシースターIII | セガ |
| 2 | 3 | アフターバーナーII | 電波新聞社 |
| 3 | 1 | ソーサリアン | セガ |
| 4 | — | ゴールデンアックス | セガ |
| 5 | 5 | TATSUJIN | セガ |

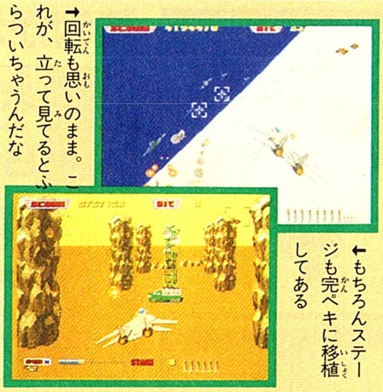


↑発売されても人気は衰えず。さすがの「ソーサリアン」

### ●ソーサリアン転落！

ずっとトップを守り続けてきたソーサリアンが、ついにファンタシースターIIIにトップの座を譲り渡しました。ユーザーの期待が次期新作に移っていく典型例といえそうです。しかし、上位3作は順位の変動だけなのが弱いところ。まとめてぶっ飛ばすような大作の出現が望まれるところです。4、5位は昨年12月発売作。根強さを感じます。

### VOICE



→回転も思いのまま。これが、立って見てるとふらついちゃうんだな

←もちろんステージも完ペキに移植してある

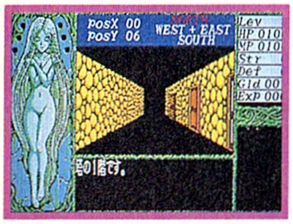
トップ5で今回2位の「アフターバーナーII」発売元の電波新聞社・木村さんにお話を聞いてみました。

「『着陸シーンが無い！』など、厳しい評価もいただいていますが、演出よりも本質で勝負です。アクション性とバランスに最重点を置きました。メガドラ初のアナログ対応というのもお見のがしなく！」

## PERSONAL COMPUTER TOP 10

### ●DSシリーズ強し！

今月の第1位は、もうお馴染みになってしまった感のあるコンパイルの「ディスクステーション」シリーズの10号です。バンドに限らず、ゲームも今やアマチュアの時代。同人ソフト的なノリを追求したこの「DSシリーズ」が受け入れられているのも頷けるところです。第2位はエルフの「ドラゴンナイト」。このところ2位の座をキープし続けています。RPGとHとの相性はいいのでしょうか。次号の順位が気にかかるところです。3位から5位は歴史モノのシミュレーションゲームが続いています。注目は第4位、ウルフチームの「斬　シナリオVol.2」。大ヒット作「斬」の追加シナリオです。こういったタイプのものを安価で供給してくれるのはユーザーとしてはうれしい限り。さて、ぼくらの「テトリス」は今号は第8位。そろそろブームも下火になってきたようです。パジトノフ氏の新作「ハットリス」に期待！



↑上位に居座り続ける「ドラゴンナイト」。Hな画面写真がなくてあー残念！



↑リアルなゲーム展開。中国4000年の歴史をパソコンで「三国史II」

## パソコンゲーム売れ筋トップ10

| | 前回 | タイトル | メーカー | 機種 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | DISC STATION 10号 | コンパイル | MSX 2 |
| 2 | 2 | DRAGON KNIGHT | エルフ | PC-9800、8800シリーズ |
| 3 | ― | 信長の野望 戦国群雄伝 | 光栄 | PC-9800、8800、X1 他 |
| 4 | ― | 斬 シナリオ Vol.2 | ウルフチーム | PC-9800、X68000 |
| 5 | ― | 水滸伝・天命の誓い | 光栄 | PC-9800、8800、X1 他 |
| 6 | ― | A1囲碁2 | サムシンググッド | PC-9800シリーズ |
| 7 | 8 | 遥かなるオーガスタ | T&Eソフト | PC-9800シリーズ |
| 8 | 4 | テトリス | B.P.S. | PC-9800、8800、X1 他 |
| 9 | ― | 三国志II | 光栄 | PC-8800シリーズ |
| 10 | ― | スペースマンボー | コナミ | MSX 2 |

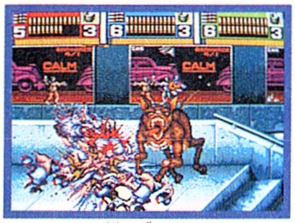
### ●コナミ、期待の新作！

近ごろ、めっきり発売されるゲームが減ってしまったMSX2ですが、コンパイルとコナミはまだまだガンバッてくれそうです。その証拠が新作の「スペースマンボー」というシューティングゲーム。単なる冗談ゲームと思いきや、そのデキの良さには驚かされます。アーケードでは「パロディウスだ」も発売するといいますから、こちらも期待したいところ。

## ARCADE GAMES TOP 5

### ●STG2作ランクイン

カプコンの高インカムマシン、ファイナルファイトの牙城は切り崩せなかったものの、3位内に新作のシューティングがランクインしたのはかなり久々のこと。しかも2タイトルが一遍にとは…。2位にランクインした空牙はここのところヒットを飛ばしている、データイーストの作品。オーソドックスな縦画面の戦闘機STGで派手なパワーアップがウリのゲームです。一方、3位のエアーバスターはヘヴィーユニット等を発表している金子製作所の作品。前作ヘヴィー～の血統を引く横スクロールSTGです。



↑また2位に返り咲いたSNKの「ビーストバスターズ」



↑グロいグラフィックがいい味出して根強いファンがいるのかも



↑こちらは今回1位、セガの「ラインオブファイア」

## アーケードゲーム人気トップ5

**テーブルゲーム**

| | 前回 | タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファイト | カプコン | 本格的格闘ゲーム。3人の中から1人を選ぶ |
| 2 | ― | 空牙 | データイースト | 3機中1機を選んで遊ぶシューティング |
| 3 | ― | エアバスター | 金子製作所 ナムコ | 高速横スクロールするシューティングゲーム |
| 4 | 2 | テトリス | セガ | ソ連産。世界中で大流行のパズルゲーム |
| 5 | 4 | カプコンワールド | カプコン | 敵とクイズをしながら進む、すごろくゲーム |

**体感ゲーム（アップライトコックピット型）**

| | 前回 | タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ファイナルラップ | ナムコ | 2～6人まで遊べるレースゲーム |
| 2 | 4 | ビーストバスターズ | SNK | 3人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム |
| 3 | 1 | ライン・オブ・ファイア | セガ | 2人プレイの戦争射撃。思いきったゲーム筐体 |
| 4 | ― | ハード・ドライビング | アタリゲームス ナムコ | ポリゴン使用のドライブシミュレーター |
| 5 | 3 | ビッグラン | ジャレコ | ジャレコ初！　体感ドライブゲーム |

### ●グラディウス巻き返しなるか

さる2月の27・28に幕張メッセで行われたAOUショウで、人気を博していたのが、コナミ社の『パロディウスだ』。同名のタイトルでMSXで発売されている物の業務用移植版です。グラ3が難易度の異常な高さで興行として失敗した後故、こちらに掛かる期待は大きいです。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

# SOFT SCRAMBLE

今回は実は3月16日～4月6日までの3週間分なのでぎっしり8本についてレビュー。なおかつスペシャルということで12ページには「ドラクエⅣ」のソフトスクランブルもあります。さあ全9本の評価は？

**過去4号での順位**

| | Vol.3 | Vol.4 | Vol.5 | Vol.6 |
|---|---|---|---|---|
| 花丸 | ― | ― | ― | ― |
| 摩陀羅 | 13 | 29 | 9 | 5 |
| 龍剣伝 | 20 | 17 | 20 | 23 |
| DDⅣ | ― | ― | ― | 22 |
| 女神 | 5 | 8 | 4 | 5 |
| 源平 | 1 | 3 | 1 | 2 |
| ABⅡ | ― | 4 | 3 | 4 |
| クォー | ― | ― | ― | ― |

**3/16～4/6発売スケジュール(FC)**

| 3/16 | 16 | 23 | 23 | 23 | 30 | 30 | 30 | 4/6 | 6 | 6 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FC | FC | FC | FC | FC | FC | FC | FC | FC | FC | FC | | | | |
| 怒Ⅲ | 仮面の忍者花丸 | バルダーダッシュ | 魔神英雄伝ワタル～外伝～ | サンサーラナーガ | 摩陀羅 | ベストプレープロ野球Ⅱ | 井崎脩五郎の競馬必勝学 | 忍者龍剣伝Ⅱ | ディープダンジョンⅣ | 女神転生Ⅱ | | | | |
| ケイアミューズメント | カプコン | データイースト | ハドソン | ビクター音楽産業 | コナミ | アスキー | イマジニア | テクモ | アスミック | ナムコ | | | | |

## FC 仮面の忍者花丸

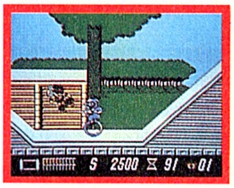
コミカルタッチのアクションゲーム。全14ステージの遊園地を忍者花丸が相棒の鷹丸と突き進む。ボスとの戦いはアクション性のないカード勝負。



■カプコン ■3月16日発売
■¥5800(税抜き)
■カセット

●このところたて続けに完成度の高いアクションゲームを出しているカプコンの作品だけあって、サスガっと素直にうなずけるのだ。アクションのおもしろさのツボをよく心得ていて、プレイしていてとっても気分がいい。操作性も絶妙だ。アイデアがぎっしり詰まったステージ内容、カード対戦やモグラ叩きなどの変化も盛り込んであって、アキがこないって感じだね。（S－MAN）

●確かにやや難し目。しかしそれも慣れればなんてことはないし、絶妙な敵キャラの出現タイミングは完成されたゲームっていう気がする。慢心で臨むと必ずミスをする点も、自分自身を責めこそすれゲーム自体を怒っさりできないツクリなので充分納得できる。ただ、ステージボスとのトランプでの戦いは必ず勝てるのに妙に時間がかかってしまうのがちょっとイライラさせるかな。（高城）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♥♡♡ |
| グラフィック | ♥♥½♡♡ |
| BGM | ♥♥½♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥♡♡ |

## FC 魍魎戦記・摩陀羅

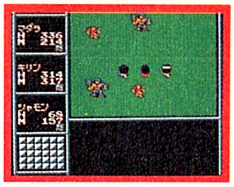
原作にゲーム化を前提に作られたコミックスを持つ本格的RPG。パーティーに参加する多彩なキャラクターと大幅にオート化された戦闘システムが特徴。



■コナミ ■3月30日発売
■¥8500(税抜き)
■カセット

●ウルティマ系列の戦闘システムをフューチャーしたオーソドックスなRPG。「今なぜ？」という気もするが、まあそこそこは遊べるのではないか。原作は某誌に連載されているコミックなんだけど、その持ち味が出ているか？となるとちょっと疑問、原作を無視することによって向上するゲームもあるけど、RPGそのものの設定を持つ原作だけに、もう少し活かし方があったのでは。（石野ミチホ）

●まずまず楽しめました。でも、どうしてウルティマタイプの戦闘方式を採用したんですかね。このタイプの欠点は戦闘に時間のかかること。「マダラ」はオートモード導入してスピードアップを図り、成果も挙っているんだけど、それでも、ちょっと面倒臭い。不思議な世界観、つぎつぎに現れるユニークなキャラ…魅力的な要素も多いだけに余計気になってしまいました。（ハルク）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♥♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♡♡♡ |
| BGM | ♥♥♡♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥♡♡ |

## FC 忍者龍剣伝Ⅱ

高難度の忍者アクション第2作。物語は前作の1年後。好評のシネマDISP壁はりつきは健在。忍術も種類が増えた。骨太なアクションを求める人向き。



■テクモ ■4月6日発売
■¥5900(税抜き)
■カセット

●「龍剣伝」と聞くと「難かしい」ってすぐに思っちゃう。敵の動きが速いし、次の動きが読みづらい。今回はその上にマップ自体の難度がグ～ンと上がったため、指の骨が折れるような努力をしなくてはならない。でも前作でがけにはりついてもじもじしていたのを考えれば操作性は向上したと思う。とりあえず死ぬほどがんばりましょう。決して努力がムダになるゲームじゃないはず。（忍者根本）

●きっと，主人公が、壁に貼り付いちゃうゲームなんてこれぐらいだと思う。しかも、今回は壁を登ることも出来てしまう。操作性がちょっと悪いものの、ナッカナカの面白ゲームになっている。しかし、後半のステージになってくると、ビギナーはお手上げのひってえ難かしい場所のオンパレード。ビジュアルシーンも、あんなには必要ないんじゃないかなー。と思った。（作山）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♥♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♥½♡ |
| BGM | ♥♥♥♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥½♡ |



※前回、「ベースボールキッズ」を電波新聞社とありましたが、ジャレコの誤りでした。

## FC ディープダンジョンⅣ

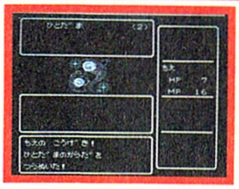
前作同様3DタイプのRPGだが、ダンジョンのみならず、町、フィールドなども3D化された。オートマッピング機能によってマッピングの必要はない。



■アスミック
■4月6日発売
■￥6500(税抜き)　■カセット

●このシリーズもドラ○エと同じⅣに突入。でも何で今、ディープダンジョンなのだろうか。移動やクエストが、ほとんど地上なのに、〝ディープダンジョン：訳＝深い迷宮〟ってのは少しヘンじゃないか？　ま、それはいいとして、戦闘や町でのコマンド操作がぎこちないぞ。モンスターのデザインも、もう少しなんとかしてほしいな。ストーリー自体も、粘りがない感じがするし…（高崎淳）

●「ディープダンジョン」シリーズって、うす暗くってジメジメしてて、地下のカベからポトポト水がわき出てて、みたいな感じだった。だけど「Ⅳ」だと全然違うわけだ、これが。町や森を歩けば青空が見えるし、山は登るしって感じで、今までとは別モノっぽい印象が強い。で個人的にはジメジメが合っていたかな、と。あと、迷宮が広すぎるような気がするんだよな。（忍者根本）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♡♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♡♡♡ |
| BGM | ♥♥♡♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♡♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♡♡♡ |

## FC 女神転生2

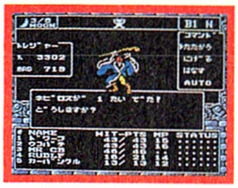
3DダンジョンタイプのRPG。今回は未来の東京が舞台。ゲームの目玉である魔物の合体が今回はパワーアップして、3身合体が可能となっている。



■ナムコ　■4月6日発売
■￥7800(税抜き)
■カセット

●自宅で仕事しているとよく宗教の活動員が回ってくるが、そのような人達にぜひプレイさせて感想を聞いてみたいものだ。それはさておき、ゲーム自体はドラクエ的冒険譚ではなくて、もっと退廃的。RPGの作法をうんぬんするよりも、雰囲気を味わうことを重要視してほしい。もちろんシステムがしっかりしているからこそ言える事だが。人によって評価は二分されるだろう。（成沢大輔）

●合体、合体の一点張りで盛り上がっちゃった前の女神転生だけど、今度のIIではそれに加えてシナリオが心をくすぐってくれる。答を探し求めて、それを繰り返して、最後までたどり着くと、作者の言いたいことがわかる、のタイプ。そう、解くことより、わかることが目的っぽいシナリオだ。神とかが出てきて、ますますカルト色を帯びたけど、怖がらないでヤル価値がある。（ヒラ坊）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ♥♥♥½♡ |
| グラフィック | ♥♥♥½♡ |
| BGM | ♥♥♥½♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♥♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥½♡ |

## PC 源平討魔伝

業務用の人気ゲームだった「源平討魔伝」のエンジン移植版。若干の変更はあるものの、オリジナルをよく再現している。グラフィックの美しい和風ACG。



■ナムコ
■3月16日発売
■￥6800(税抜き)　■Hu-CARD

●いやあ、よくしゃべるねえ。私は義経のキ×ガイじみた笑い声と、琵琶法師の南無阿弥陀仏が好きなのさ。ゲーム自体は…。難易度は高い。ヤになるほど高い。いいゲームは、何度死んでも、もう1回って気になるけど、コイツは…。どーも私は、横モードの操作性で引っかかるんだよね。落とし穴に落ちまくった。ま、ヘタってことなんだろーけど。腕に自信のある人向き、ですか。（北枕獲）

●いやー、ほんとに感心してしまうぐらいよく移植してあるなァ。ゲーセンで遊んでた頃はこんなのが家庭でプレイできるなんてこと思ってもみなかったもんねえ。以前ハマってた人もそれなりに満足できるんじゃないかな？　ただ、BIGモードでジャンプ斬り等の複合技がきまりにくくなったので、難易度がずいぶん上がってるってところが、ちょっと気になったな。（外山鹿之介）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♥♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♥½♡ |
| BGM | ♥♥♥♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥½♡ |

## MD アフターバーナーII

業務用体感ゲームの移植版。3Dの空戦ドッグファイトシューティングゲームで、360°の回転も自由自在。専用コントローラーが同時発売予定。



■電波新聞社
■3月20日発売
■￥6900(税抜き)

●以前、銀座にあるおもちゃ屋「博品館」の人がこんなことを言っていた。「RPGなどのマニアックな商品よりも、定番となるアフターバーナーやアウトランみたいなソフトが欲しい」。その期待はなるほど間違っていなかった。店頭で動いているのを見せられれば欲しくなるよ、これは！　とかく良く出来てるの。デカいテレビでプレイすればなお良し。目が回るぜ。（成沢大輔）

●体感ゲームから移植された家庭用ゲームをプレイする時って、最初からパワーダウンを覚悟してプレイしますよね。でも、この「アフターバーナーII」は、筐体が動かなくても、そのスピード感や迫力は充分に体感できるということを証明してくれました。くるんと天地逆転の回転もスムーズで、感動ものです。業務用のファンの人も絶対に後悔させないイイ出来ですよ。（マッキー）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★★☆ |
| 操作性 | ♥♥♥♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♥♥♡ |
| BGM | ♥♥♥♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♡♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥♡♡ |

## GB クォース

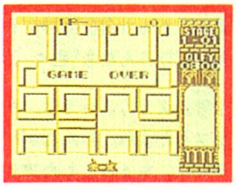
上から降りてくるブロックに弾を打ち込んで四角形を作り消滅させるシューティングゲーム。大きな四角形を作るとアイテムが出現する。対戦プレイ可能。



■コナミ
■3月16日発売
■￥3300(税込み)

●テトリスブームにあやかって、とどうしてもテトリスと比較してしまうのは仕方ないところだが、シューティングっぽいのりのパズルゲーム「クォース」は、かなり練れたゲームだと思う。けっこうスリルもあり、瞬時の頭の回転によって、高ポイントが獲得できるシステムも気持ちがいい。コンピュータでパズルするというのはこういうことだって手本になるようなゲームだと思う。（RYOII）

●シューティング要素よりも、いかにアイテムを出して、いかにアイテムを使うかが勝負のポイントです。特に2人対戦プレイの時は、一発逆転がゲームの醍醐味ですから、ぜひ、2人で対戦してほしいですね。業務用から、ゲームボーイ、ファミコンと移植されたのですが、カチッ、カチッとした感じが良く出ていて、ファミコン版より私は好きです。（マッキー）



| | |
|---|---|
| 難易度 | ★★★☆☆ |
| 操作性 | ♥♥♥♡♡ |
| グラフィック | ♥♥♡♡♡ |
| BGM | ♥♥♡♡♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♥♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥♡♡ |

# SOFT SCRAMBLE SPECIAL

# Dragon Quest IV

## 導かれし者たち

発売されて早いものでもう１ヶ月。発売日の行列はIIIの時以上といわれ、ＴＶや新聞で大々的に取り上げられました。発売が発表されるやいなや本誌アンケートでも常に１位の座にすわりつづけ、期待は際限なくふくらんでいきました。そしていざ発売。

みなさんは実際にプレイしてどんな感想を持ちましたか？　期待していた通りでしたか？

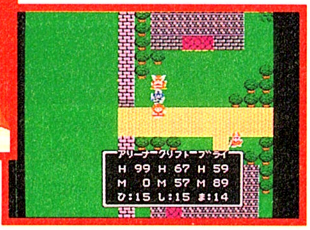
発売されて時間が経った今、冷静な目でこの偉大な金字塔の名を欲しいままにしているゲームをもう１度評価してみましょう。




■エニックス　■カセット
■現在発売中
■￥８５００（税抜き）



↑このタイトルを見た瞬間、思わず正座しちゃった人も




←実際にプレイした感想はどうだったでしょうか？

| 難易度 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 操作性 | ♥♥♥♥（半） |
| グラフィック | ♥♥♥♥♡ |
| ＢＧＭ | ♥♥♥（半）♡ |
| 熱中度 | ♥♥♥♥♡ |
| 総合評価 | ♥♥♥♥♡ |

●ＥＤを観る。ふーん。そう、〝ふーん〟なんだよね、今回は。達成感が乏しいんだ。これはシナリオを５分割したせいだと思う。一つ一つがこじんまりして、全体的に小さくまとまっちゃった感じなんだ。残念。ＡＩは、楽しめた。確かに、個性らしきものも見えるし。まあ、客観的に見れば、十分合格点をあげられるんだけど、けっこう不満が出てきちゃうのは、これがドラクエだからなんだろーね。　（北枕獲）

●２年待ってた甲斐があった。サスが！のできばえだ。最低限でも値段分は楽しめると思う。僕はなにしろ「いろいろやろうぜ」が好き。学習して賢くなっているはずのＡＩが、とんでもない大ボケを見せてくれるのがいい。ダンジョン内での戦闘でルーラを唱えた時には１人で大爆笑してしまった。こういう端々にあるお遊び精神がドラクエの隠れた魅力なのだ。ぜひみんなも「色々」と楽しんで欲しい。（野安）

●考えようによっては、ドラクエってかわいそうなソフトだよね。みんながパーフェクトを求めるばっかりに、ちょっとしたアラが目立っちゃうもんな。そう言った意味で、敵とのエンカウントがちょっと多いかなって気がするぐらいで、あとは期待していた以上に楽しめたよ。まさに万人向けのゲームとして、誰にでも自信を持っておススメできる１本と言えましょう。　（赤松直人）

●あのー、正直言っていいですかァ？　私あんまり楽しめなかったんですけど…。そりゃーやってる最中はそれこそ寝る間も惜しんでプレイしてたんだけど（楽しんでるじゃねーか）、終わってから振り返ってみると、かなり物足りない感じなのだ。ＡＩは面白いんだけど、イラつくことの方が多かったし（特にボス戦）、名前の付けられない各キャラ達にもいまいち感情移入できなかったんだよなァ。　（鹿之介）

●旧来のドラクエの設定を捨てるというなら、アイテム名からなにからなにまで捨てなければ、それは単なる「ドラクエの類似設定ＲＰＧ」でしかないのでは？　そう、この作品が○。○○から出た、というなら我々は驚愕したであろうて。内容の方も、２年もかける程のストーリーではなかったし…。「勇者ロト」の存在がどれほど重要だったか、あらためて認識させられたのが、IVの感想なのである。　（辻）

●バランスやシナリオ、操作性にグラフィックなど、どれを取っても現在のＲＰＧソフトの最高水準にあることは間違いない。ただドラクエがこれまで辿ってきたスケールアップの度合いを考えると、まだ何かがありそうだと思っているうちにあっさり終わってしまったような気がする。二年間は開発期間には短過ぎ、勝手な期待がふくらむには充分過ぎるほど長いのである。　（ベニー松山）

●待望久しい「ドラクエIV」。オープニングの絵とメロディの美しさにしばし感動。もうすっかりおなじみの町や城。操作も謎解きにも手慣れたせいか、すらすら解けていく痛快感がたまらなく楽しい。ＡＩバトルは簡単すぎるとの声もあるが、各キャラの個性豊かな戦いが楽しめて最高。ただIII・IVと易しくなっていく傾向にオジンゲーマーとしては少々残念。５作目期待。　（千葉県　僧侶　宮川義典　40歳）

●なぜか今回どこの編集部に行っても、ゲーマーに聞いても「悪くないんだけどね～」とか、「他のＲＰＧに比べりゃいいんだけどね～」とか、いまひとつふんぎれない意見が多い。しかし、本当にそうかな～？　ワシそーは思わん。この小さなスペースじゃ不満と満足書ききれないから、詳しくは、ＨＤＮで書くことにして、一言で言えば最高のでき。騙されたと思って買いなさい　（亀仙松ちゃん）

●さらにドラクエ人口の裾野を広げることが当初から意図された制作者および発売元の強力な方針だった。その結果、見事なまでに完成された大衆向け超娯楽大作ドラクエIVができあがった。過去３作をふりかえっての細部にわたるいたれりつくせりの改善がみられるし、スーパーＦＣを意識した（？）グラフィック上の冒険も楽しい。しかし、なぜか一抹の淋しさを感じたのは私だけでしょうか？　（井）

# ファイナルファンタジーIII

■スクウェア
■4月27日発売
■￥8400（税抜き）
■4Mバッテリーバックアップ付




**グルガン族の男は静かに語った**
**この大地震さえ単なる予兆に過ぎぬと**
**これから訪れるもの、それは**
**世界の光の源であるクリスタルを**
**地中深く引きずりこみ、魔物を生み出した、**
**大きな震えより遙かに大きく深くそして悲しい**
**だが希望の4つの魂が光の啓示を受け今旅立つ……**

## クリスタルを求めてファイナルファンタジーIIIの道への旅が始まる！

ドラクエシリーズとは似て非なるものというスタンスをもってスタートしたファイナルファンタジー（ＦＦ）シリーズもIIIをむかえた。

I、II、IIIと進化をとげてきたＦＦの一貫したテーマはクリスタル探しの旅である。IIIでもやはりクリスタルが冒険の中で重要なポジションを占め、このクリスタルによって〝ジョブ〟という新しいキャラクターの個性が誕生することになるのである。

ＦＦIIIの進化はさまざまな新趣向を生んだ。プレイして最初にうなったのが戦闘システムだ。I、IIでは攻撃対象となる敵が倒れてしまうと攻撃がスカをくってしまったが、IIIでは次の敵へシフトしていくようになったことだ。他のソフトでは当然のことでドラクエⅣではＡＩまで登場しているが、スカ攻撃がＦＦの特徴の１つとなっていただけにこれで攻撃でのフラストレーションがなくなることになった。この他にもストーリーと密着した秘密のアイデアが随所に散りばめられている。

ゲームは４人の少年の旅立ちからスタートする。II同様凝った作りのプロローグ（ゲーム性あり)、そして見慣れたフィールドが出現して、ウルの町が最初の拠点となる。

I、IIをプレイしている者にとってはゲームシステムがほぼ同じなので、すんなりゲームに溶けこめる。

しかし、IIIでは前作にも増して細かい部分にも手が入っているので、一度60ページ近い取り扱い説明書をきちんと読んだほうがいい。

例えば武器や防具選択のとき、キャラクターによって装備可能な者と装備できない者がいるが、可能なキャラはバンザイポーズで可能なことを知らせてくれる。これでどの武器を買ったらいいのか迷うことなく、また不要な物を買わずにすむ。

ドラクエ同様エンターテイメントを目指しながら、作者の個性が色濃く出て完全に独自の世界を構築した感のあるＦＦIIIは、はたしてボクたちにどんな感動を与えてくれるのか!?

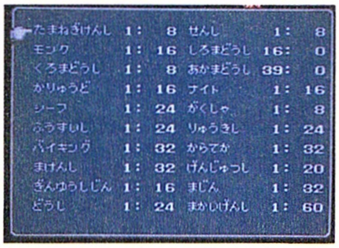
# ジョブってなに？それは職業選択の自由アハハ～ンなのだ！

ＪＯＢ（ジョブ）を直訳すると「仕事」とか「職」という意味になる。が、ＦＦⅢで呼ぶジョブとはＲＰＧで一般に使われている職業の意味と考えていい。ＦＦⅢではこのジョブがなんと20種類も登場するのである。もちろん最初からそれだけのジョブがあるわけではなく、冒険を続けクリスタルを発見するごとにじょじょに増えていくのである。

さてジョブの効能だが、これはそれぞれ個性および特殊能力が設定されており、ジョブのセレクトによって戦いを有利に進めたり、あるいはある状況下で専門職を持ったジョブの力が事態を好転させたりすることになるのである。このジョブはレベルとキャパシティという新しいステータスから構成され、戦闘で得たキャパシティの範囲内で何度でも職業選択の自由が約束されている。そして他のジョブに変身しても、前ジョブのレベルをそのまま引き継ぐことができるので最初から成長しなおす必要はないのだ。




↑サブキャラのサラひめといっしょに行動しているところだ。彼女のほかにも冒険の途中で何人かパーティを助けてくれるサブキャラが登場するハズだ




↑ジョブコマンドに登場した20人のキャラたち。ここまで集めるのは、かなり先のことだ。右の数字が各キャラのキャパシティを表している

これが自由に選択で

ボクの魔法はスゴイぞ



### たまねぎ剣士
スタート時のメンバーのジョブで、剣も魔法の腕も未熟の半人前。早くジョブチェンジをしよう。



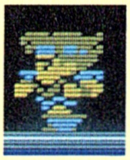
### 赤魔導師
白黒両方の魔法を操り、さらに武器もある程度使いこなすオールマイティジョブ。最初は有益なキャラとなる。



### 戦士
武器を使いこなすエキスパート。魔法は使えないが、装備可能な武器防具は多く、最初はパーティにぜひ１人。



### 狩人
他のジョブが使用不能な特殊な弓を使うことができる。弓は後列から使用可能なのでダメージが少なくてすむ。



### モンク
格闘術を持って敵を倒すのが特徴。体力があるのでヒットポイントが上がりやすく素手の攻撃も冴えわたる



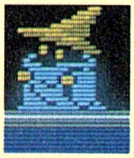
### ナイト
戦士系の上位ジョブで持つ者を選ぶといわれる名剣を使いこなす腕がある。力も強くメンバーの防御もする。



### 白魔導師
主に治癒・回復系の白魔法を操る。武器の選択範囲がせまくダメージを受けやすいので戦法に注意が必要。



### シーフ
戦闘時、敵のアイテムを盗んだりとんずらしたり、移動時にはカギのかかった扉を開ける特殊能力を持つ。

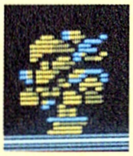


### 黒魔導師
攻撃系の黒魔法のエキスパート。ダメージに弱いのでレベルアップして強力な黒魔法が使えるまでは大切に。



### 学者
戦闘能力のほかに分析能力に優れ、敵のＨＰの最大値と現在値（ボス以外）および弱点を見やぶる能力がある。

私は空のエキスパート

### 竜騎士

空を飛ぶモンスターに対して力を最大限発揮する。槍系の武器を好んで使用しジャンプ攻撃は絶大な威力。

### 吟遊詩人

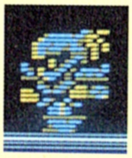
竪琴をかなで作り出す衝撃波は敵に精神的ダメージを与え、味方には全員の攻撃力アップの威力を持つ。

### バイキング

戦士系で海の冒険にはかかせない海洋モンスターのエキスパートだ。成長スピードが遅いのが欠点だ。

### 魔人

黒魔術師の上級職にあたりクラス８の魔法を使いこなすことが可能となる。またほかの魔法もレベルアップ。

### 魔剣士

負の力(Dark Force)によって驚異的な破壊力を持つ暗黒剣を扱える唯一のキャラクターである。

負の力を操つることができるのはボクだけだ！

### 空手家

格闘術のプロで素手においても高い戦闘力を発揮する。また気をためることにより通常を遥かに超える力が！

### 導士

白魔導師の上級職。クラス８の白魔法を使いこなし、クラス別の魔法の使用回数、威力がアップする。

きる20種のジョブだ！

### 風水師

"ちけい"コマンドを持ち、自然の力を利用し、その場の地形に応じて敵にダメージを与えるのが特徴だ。

### 幻術師

冥界からレベル８までの、黒と白のモンスターをランダムに召喚し敵と戦わせる能力を持つ。

### 魔界幻士

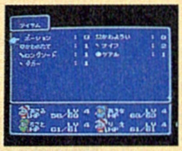
幻術師の上位に位置し、すべてのクラスで白黒合体した強力なモンスターを召喚することができる。

## ステータス

ジョブの数がこれだけあると、それぞれのキャラクターの差別化を図るためにどうしても多くのステータス（キャラクター名もいれて18）が必要となる。しかし、全部をいつも見る必要はなく、HP、MP攻撃、防御あたりに気をつけていればいいのではないかな。

セレクトボタンを押すことによって、右のようなウインドウを出すことができるようになる。必要に応じてセレクトするようにしよう。また、セーブは町やダンジョンなどではできず、フィールドとなるので注意が必要だ。また今回もサブキャラが登場するヨ。

アイテム



➡アイテムモード。IIIではアイテムをかなり持つことができるので助かるが持ち過ぎに注意

そうび



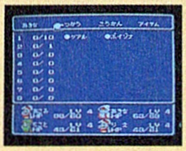
➡装備モード。装備できないアイテムの前には×がついている。攻撃と防御を考えよう

ならびかえ



➡ならびかえは前列と後列を決めるモードだ。魔導師系と飛び道具は後列にしよう

まほう



➡魔法モード。まだレベルが低いので使える魔法も少ないが、ケアルは使い勝手がいい

ステータス



➡各キャラのステータス画面。職業が変わってもHPは変わらないがMPは変化するのだ

## プレイしやすくなった戦闘シーン




Ⅰ、Ⅱではスカ戦闘があっていらいらしたが、Ⅲでは敵が倒れたら次の敵へ戦いが移ってスカがなくなった。さらに誰がどの敵を攻撃するのかが数字で表示されるという親切設計になってむかつきが解消されている。

戦闘にのぞむには、各キャラクターは右手・左手・頭・体・腕の5ヵ所に武器や防具をつけることになる。そうしないと攻撃力や防御力が上がらないから。また武器・防具はキャラによって持てるもの、持てないものがあるからチェックしながらつけるように。

攻撃は、戦士系は前列に立ってソード系の武器で攻撃、魔術師系は後列から魔法や飛び道具あるいはアイテムを使って攻撃を仕掛けるというのがパターンだ。さらにジョブチェンジによってさまざまな攻撃パターンが可能となるのでいろいろ試して、最良の攻撃パターンを編み出してほしい。

ただし敵と味方の位置と列が左右逆になるバックアタック（不意打ち）が起こることがあるので油断はできない。




↑たたかう・ぼうぎょ・にげる・アイテムからセレクトして戦闘にのぞむ




↑白魔導師は戦闘中でもケアルで仲間のHPを回復させることができるゾ




↑レベルが上がってくるとヒット回数もふえてくるのだ




↑戦いに勝利するとお金や経験値のほかにキャパシティを獲得することができる

## MONSTERS

### ウェアウルフ



←ウルフウェアは強そうだが弱いモンスターだ

### キラービー



←キラービーは殺人バチとして恐れられている

### シャドウ



←ダンジョンにひそむシャドウはけっこう強い

### レブナント



←レブナントもダンジョンに住んでいる

### スケルトン



←スケルトンの仲間はアンデッドモンスターだ

### マミー



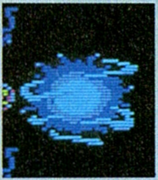
←マミーは集団で登場すると手強い相手となる

### ダークアイ



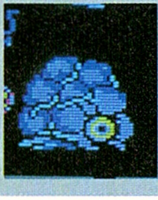
←ダークアイのにらみには気をつけなければ！

### ブルーウィスプ



←ブルーウィスプの実体は果して何か？

### カーバンクル



←カーバンクルは複数の仲間とよく出現するゾ

## まずウルの町で身支度を！



プロローグが終わり、スタートして最初に訪れるのがウルの町だ。ここで冒険のための身支度をしよう。きっとまだみんな未熟なたまねぎ戦士なのでジョブコマンドで職業選択。さらにいくばくかのお金で武器や防具を調達。まとめてかうと安くなる。そして情報収集をするのだ。



←ウルの町の中。見慣れた風景がⅢでも登場する。さてどこへ入るかな

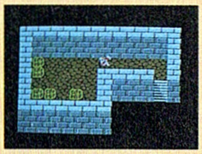



→防具屋で防具を買おう。まとめて買うと安くなるというが、どうする？

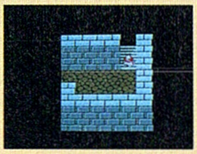
### 隠し部屋



↑老人と話をすると隠し部屋の存在が明らかになった！



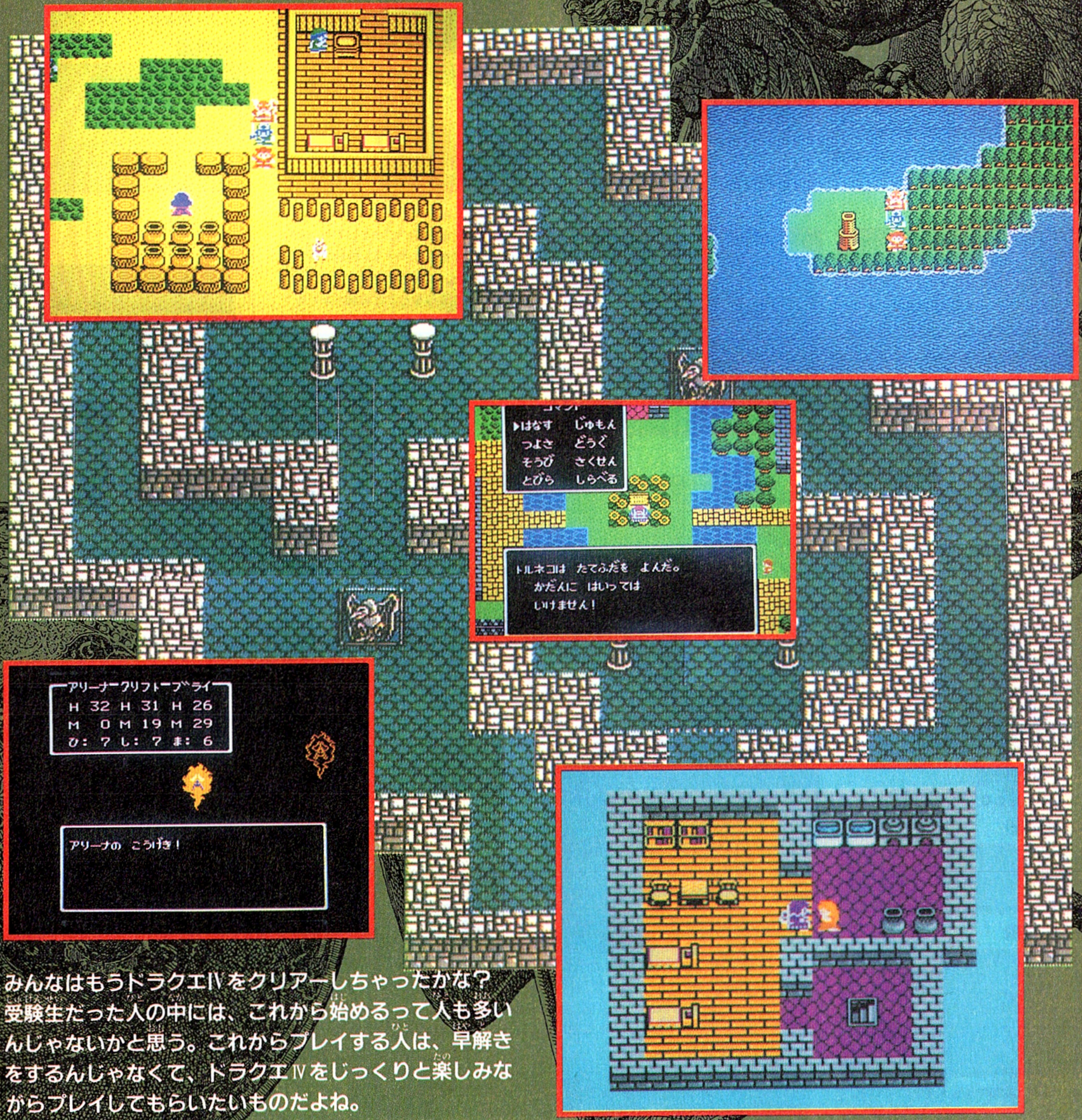
→そこには宝箱が5コもあった。買い物の前にここへこよう



←右側のろうそくを押して秘密の通路を歩いていくと隠し部屋に出た。さらに階段がある

# Dragon Quest IV 導かれし者たち Journal

## GAME-PLAY REPORT PART IV




みんなはもうドラクエⅣをクリアーしちゃったかな？受験生だった人の中には、これから始めるって人も多いんじゃないかと思う。これからプレイする人は、早解きをするんじゃなくて、ドラクエⅣをじっくりと楽しみながらプレイしてもらいたいものだよね。

## 第二章　おてんば姫の冒険

# 武術大会をめざして旅をする

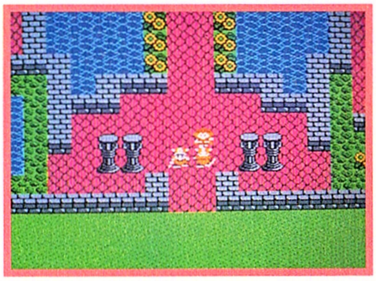
サントハイムのアリーナ姫は、武術が大好きなおてんば姫。ある日、武術大会が開かれることを知ったアリーナ姫は、神官クリフトと魔法使いのブライを引き連れて、冒険の旅へと出発したのだ。

パーティープレイの入門用にピッタリの第2章では、武闘家・僧侶・魔法使いという、きわめてシンプルで、最高にバランスのとれたパーティー編成で冒険することになるぞ。



↑武術大会をめざして旅に出る、アリーナとクリフト、ブライの3人組。行く先々で、様々な事件がこの3人を待ち受けているのだ

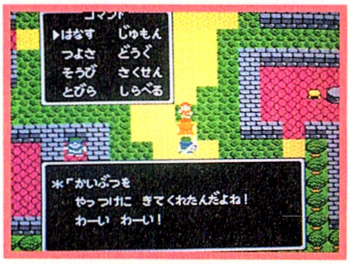
## サントハイム城



2章のスタート地点であり、アリーナ姫が住んでいる、3階建てのお城。冒険を始めるにあたって、まずはこのお城から抜け出さなくてはいけないぞ。上から下までくまなくまわり、外に出られる場所を探すのだ。

←正面の門から出ていこうとしても、衛兵たちが行く手をさえぎって、絶対に通してくれないのだ。1階から3階まで、外に出られそうなところをとことん調べまくろう

## テンペ







↑←この村に何が起きているのだろう。どうも事件のウラには、モンスターの影が見え隠れしているようだぞ

山合いを抜ける1本道の入口にある、小さな村。先へと進むためには、この村に必ず立ち寄らなくてはいけないぞ。サランからそれほど遠いわけではないが、後々のことを考えて、ここまでにレベル4～5ぐらいにはしておこう。

村の中は異様な雰囲気に包まれ、人人は何かにおびえている様子なのだ。

### ●宿屋

3人で1泊9G

### ●道具屋

| | |
|---|---|
| やくそう | 8G |
| どくけしそう | 10G |
| キメラのつばさ | 25G |
| いばらのむち | 200G(ア・ク) |
| ブーメラン | 350G(全員) |
| かわのよろい | 180G(全員) |

## サラン

サントハイム城の城下町。お城から抜け出したら、まずはこの町に立ち寄って装備を整えることになる。




←しばらくの間は、サランを拠点としてレベルアップにはげもう

### ●宿屋

3人で1泊6G

### ●武器屋

| | |
|---|---|
| こんぼう | 30G(ア・ク) |
| どうのつるぎ | 100G( ク ) |
| いばらのむち | 200G(ア・ク) |

### ●防具屋

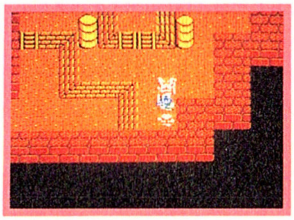
| | |
|---|---|
| ぬののふく | 10G(全員) |
| たびびとのふく | 70G(全員) |
| かわのよろい | 180G(全員) |
| かわのたて | 90G(ク・ブ) |
| かわのぼうし | 65G(全員) |
| やくそう | 8G |

※( )内は装備できる人を表している。アはアリーナ、クはクリフト、ブはブライ



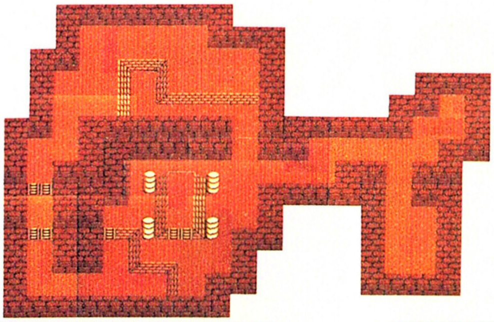
# フレノール南の洞窟

あるアイテムが隠されている、地下2層構造の洞窟。ここには新しい仕掛けとして、段差が登場する。段差は階段がないかぎり、通り抜けることができないのだ。この段差のおかげで、地下1階はグルッと遠まわりをしないと、階段まで行けないぞ。

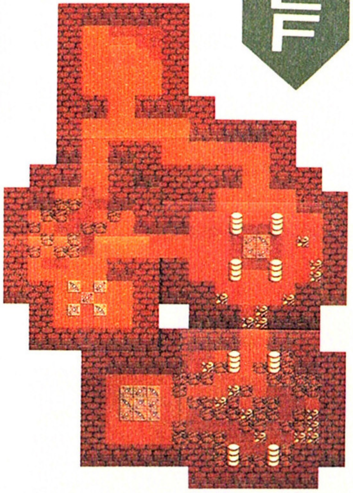


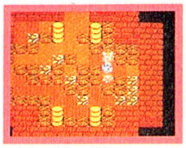
←段差のおかげで、地下一階はほとんど一周するぞ

B1F



B2F





↑岩の上は通れないけど、ガイコツの上は通ることができるのだ。一見行止りに見えても、実は通れるんだね




# サントハイム地方全体マップ

# フレノール

サントハイム地方の北端に位置する町だ。この町もまた、何やら様子がおかしいぞ。町中がどことなく浮ついた感じで、人々はお姫様のウワサ話ばかりをしているのだ。




←町の人々は、宿屋の前に集まって、お姫様のウワサ話をしている

## ●宿屋

3人で1泊12G

## ●道具屋

| | |
|---|---|
| やくそう | 8G |
| どくけしそう | 10G |
| キメラのつばさ | 25G |
| まんげつそう | 30G |
| くさりかたびら | 350G(ア・ク) |
| きのぼうし | 120G(ア・ク) |

## ●武器屋

| | |
|---|---|
| どうのつるぎ | 100G( ク ) |
| いばらのむち | 200G(ア・ク) |
| ブーメラン | 350G(全 員) |
| くさりがま | 550G(ア・ク) |
| てつのやり | 880G( ク ) |

# 砂漠のバザー

## 豊富な品ぞろえがウレシイのだ

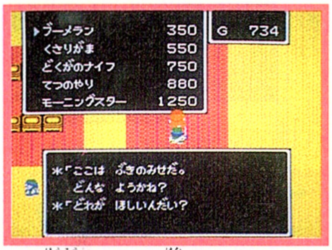
砂漠のどこかでは、何軒ものお店が集まってバザーが開催されている。フィールド上には町や村のような目印はないが、ある地点に入ると、いきなりズームアップして現れるのだ。歩いていてあやしげな場所を見つけたら、迷わずに行ってみることだ。

このバザーでは、サントハイム地方で最高の武器や防具を売っている。だから、1度は必ず訪ねてみよう。できれば、「さえずりの塔」に行く前に立ち寄って、装備を整えておきたいものだ。




↑バザーとはいっても、2章をプレイしている間はいつでも開催しているのだ。そのうえルーラで来ることもできるので、お金をためてから戻ってきて、買い物をしてもいいぞ

## 1 武器屋




↑4方向のどこから話しかけてみても、品ぞろえが変わったりすることはない

武器屋の品ぞろえは下の通り。ブライ専用の武器「どくがのナイフ」と、クリフト専用の武器「モーニングスター」は、ちょっと値段が高いけど、できるだけ早目に買ってあげたいもの。パーティーの攻撃力が確実にアップする。

| | |
|---|---|
| ブーメラン | 350G(全員) |
| くさりがま | 550G(ア、ク) |
| どくがのナイフ | 750G( ブ ) |
| てつのやり | 880G( ク ) |
| モーニングスター | 1250G( ク ) |

## 2 宿屋

### ●3人で1泊24G

このへんまでくると、さすがに宿屋の料金も高いのだ。そのぶん、稼げるお金も多くなっているけどね。相変わらず入口に近くて便利だ。

## 3 ツボの中には…

ツボがたくさん並んでいる。モチロン、ツボの中は忘れずに調べてみること。何か入ってるかな？




↑6個のツボが並んでいても、結局のところ調べられるのは2個しかないのだ

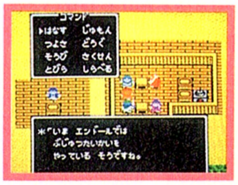
## 4 防具屋

防具屋の品ぞろえは右の通り。新しい防具としては、「せいどうのよろい」と「うろこのたて」がある。どちらかというと武器よりも、防具のほうを先にそろえたいものだね。

| | |
|---|---|
| かわのよろい | 180G(全員) |
| くさりかたびら | 350G(ア、ク) |
| せいどうのよろい | 700G( ク ) |
| かわのたて | 90G(ク、ブ) |
| うろこのたて | 180G(ク、ブ) |
| きのぼうし | 120G(ア、ク) |

## 5 次なる目的地は？

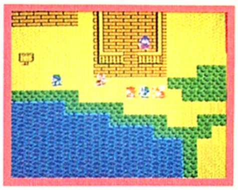
食事をしている人たちに話を聞くと、武術大会のことを教えてくれるのだ。でも、あわてないように。その前にしなければいけないことがあるハズだ。



←じゃあ、最終的にはそこに行けばいいってことだね。でも、どうやって行くんだろう

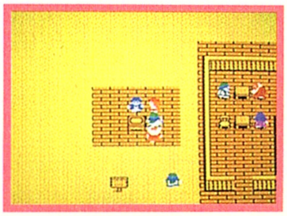
## 6 この兵士は何者？

オアシスの近くには、ひとりの兵士が立っている。ちょっと場違いな感じがするんだけど、いったいこんなところで何をしてるんだろうね。



←こんなところに兵士がいるぞ。買い物でもしにきたのかな。知らんぷりしちゃおうっと

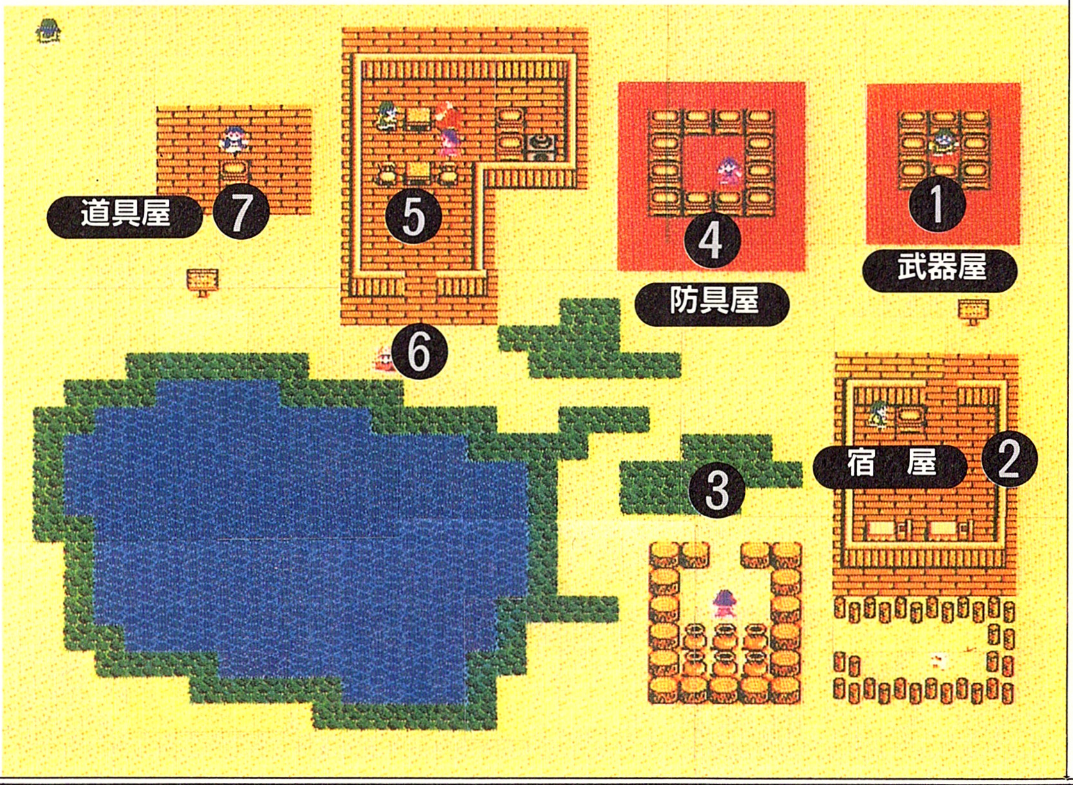
## 7 道具屋



→道具屋だけはまわりがカウンターになっていないぞ

ごくあたりまえの道具屋。別に珍しいものを売っていたりはしないのだ。いつもの品ぞろえって感じ。

| | |
|---|---|
| やくそう | 8G |
| どくけしそう | 10G |
| せいすい | 20G |
| キメラのつばさ | 25G |
| まんげつそう | 30G |



# 前半戦に登場する20種類のモンスター

ここまでに登場するモンスターは全部で20種類。1章に比べて種類が豊富になっただけでなく、それぞれの攻撃パターンも多彩になっているのだ。それだけに、各モンスターの特徴は、しっかりと把握しておく必要があるぞ。データを頭の中にたたきこんでおこう。




←モンスターの攻撃パターンが、さらに増えたのだ

## スライムベス



スライムよりも、ちょっとばかり強いくらい。レベルの低いうちは、多少手強く感じるかもしれないね。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 10 | 5 | 2 |

## キリキリバッタ



2章でいちばん弱いモンスター。武器さえ持っていれば余裕で倒せる。集団で現れることが多いぞ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 8 | 2 | 1 |

## いたずらもぐら



レベルの低いうちは油断できない相手だ。これまた集団で現れることが多く、最高6匹で出現する。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 10 | 4 | 2 |

## おおみみず



特殊攻撃もなく、ひたすら体当たりで攻撃してくるのだ。初期のモンスターとしては比較的強いほうだぞ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 11 | 6 | 3 |

## みみとびねずみ



動きがすばやく身をかわすのがうまい。特殊攻撃はないので、なれてしまえばなんてことはないのだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 11 | 5 | 3 |

## つちわらし



それほど強くはないが、ピンチになると仲間を呼ぶ。増えたところを、呪文で一気に倒して経験値を稼ごう。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 13 | 10 | 4 |

## あばれこまいぬ



ひたすら攻撃してくるだけなのだが、攻撃力が高いので要注意。おまけにHPも高く、苦戦しそうだぞ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 23 | 20 | 7 |

## ミノーン



HPはそれほど高くないが、守備力が高いのでなかなか倒せない。力をためて攻撃してくるぞ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 16 | 18 | 5 |

## おばけキノコ



肉弾攻撃ばかりとあなどっていると、いきなり毒をくらうことがある。集団で現れるからやっかいだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 19 | 15 | 6 |

## あばれうしどり



現れたとたん眠っているかと思えば、いきなり寝返りで攻撃してくるのだ。体当たりのダメージが大きい。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 19 | 17 | 7 |

## ひとくいそう



集団でワサワサと現れ、危なくなるとホイミスライムを呼ぶ。ただ、攻撃自体は大したことないのだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 15 | 18 | 7 |

## メラゴースト



攻撃が決まったかと思うと、よけられたり、分裂したりする、とんでもないヤツ。呪文攻撃が効果的。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 12 | 16 | 6 |

## ラリホービートル



ラリホーだけでなく、ラリホーマまで使う。呪文を唱えられる前に、一気に倒してしまいたいところ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 23 | 15 | 12 |

## きゅうけつこうもり



現れるなり、混乱してることがある。肉弾攻撃専門なので、装備さえしっかりしていれば、こわくない。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 23 | 23 | 11 |

## デベロ



集団で現れることが多いうえに、火の玉を吐くイヤなヤツ。火の玉の連続攻撃を受けるとツライのだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 22 | 25 | 15 |

## とさかへび



ルカナンを唱えたり、毒の攻撃をしてくるぞ。単独ならまだしも、強い敵と組んでいたら要注意だ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 32 | 25 | 18 |

## おにこぞう



たいして強くはないが、マヌーサを使うので、肉弾攻撃では倒しづらいのだ。呪文で攻撃しよう。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 26 | 36 | 18 |

## サンドマスター



不思議なおどりを踊って相手のMPを減らす。一気に倒して、ムダにMPを減らさないようにしよう。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 28 | 27 | 22 |

## コドラ



HPと守備力が高いので、なかなか倒せない。かと言ってのんびり戦っていると、痛恨の一撃をくらうぞ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 32 | 39 | 25 |

## さそりアーマー



守備力がメチャクチャ高い。攻撃呪文を使ったり、ルカナンで守備力を下げてから、戦うようにしよう。

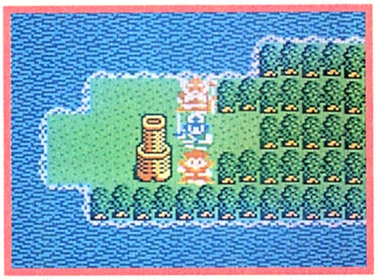
| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 40 | 44 | 38 |

# さえずりの塔

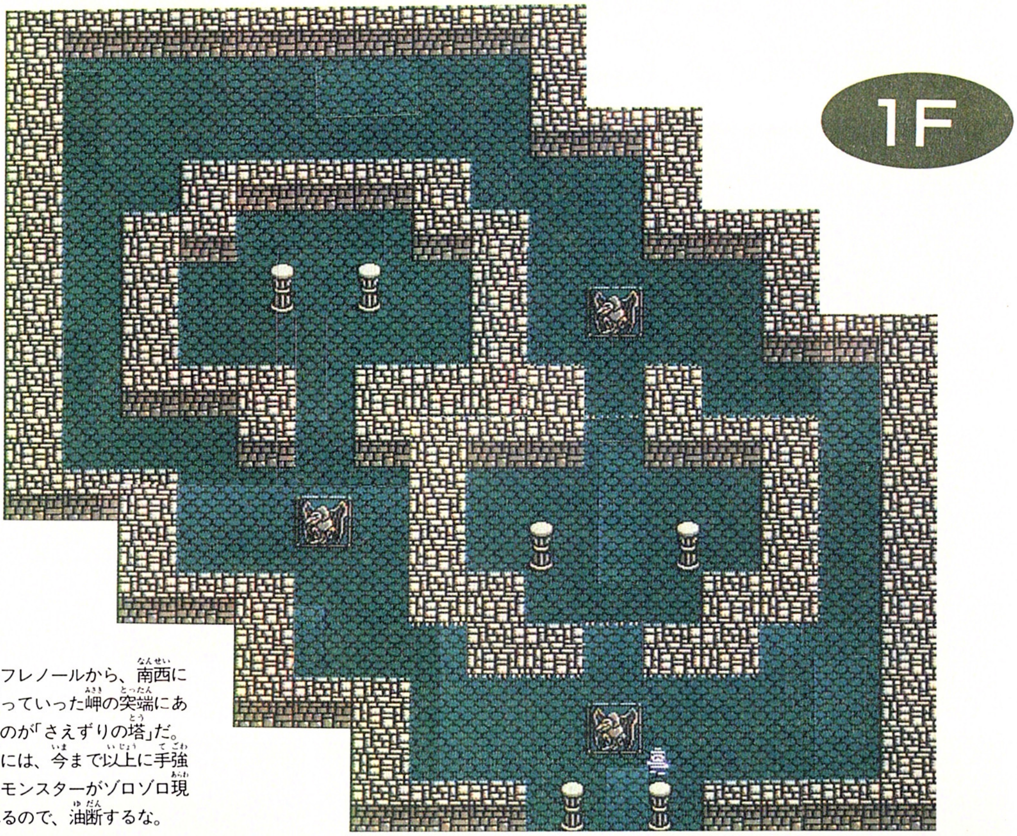
## サントハイムの南端にそびえるあやしげな塔

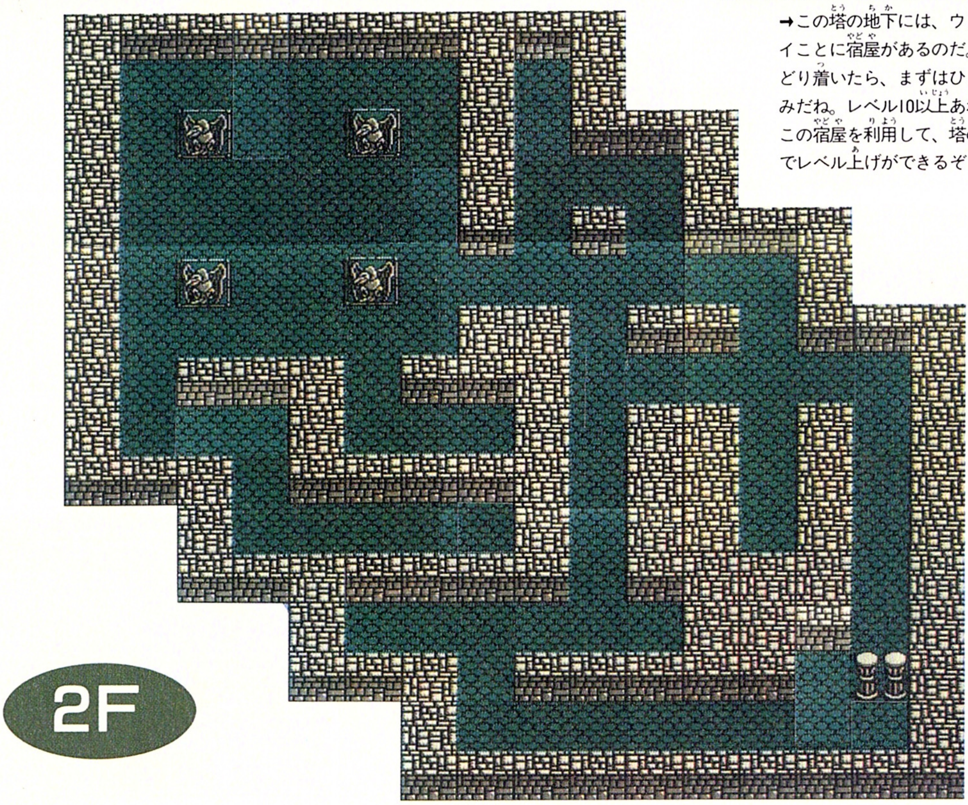
サントハイム地方において最後の難関となるのが、岬の最南端にそびえたつ「さえずりの塔」なのだ。地上5階建てのこの塔は、内部のつくり自体はそれほど複雑ではないものの、出現するモンスターが格段に強くなっている。レベルが低すぎたり、装備が貧弱なまま乗り込もうものなら、あっという間に全滅するのは目に見えているぞ。最低でもレベル10以上まで上げて、「砂漠のバザー」で装備を整えてから乗り込むようにしよう。

また、この塔では1階より上に昇るためには、カギが必要なのだ。カギを持たずにきてしまった人は、どこかでカギを手に入れてから、もう1度戻ってこよう。

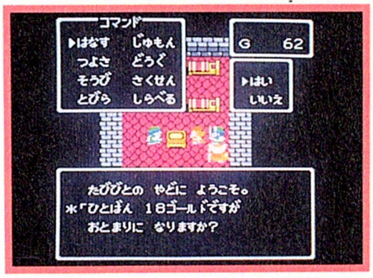


←フレノールから、南西に下っていった岬の突端にあるのが「さえずりの塔」だ。中には、今まで以上に手強いモンスターがゾロゾロ現れるので、油断するな。




→この塔の地下には、ウレシイことに宿屋があるのだ。たどり着いたら、まずはひと休みだね。レベル10以上あれば、この宿屋を利用して、塔の中でレベル上げができるぞ

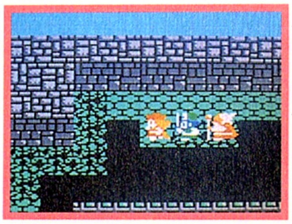




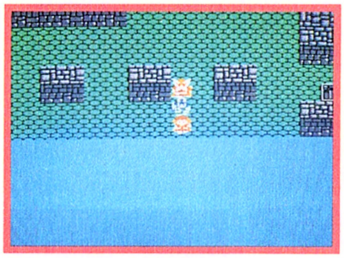

←ということは、扉を開ければ上に昇れるわけね



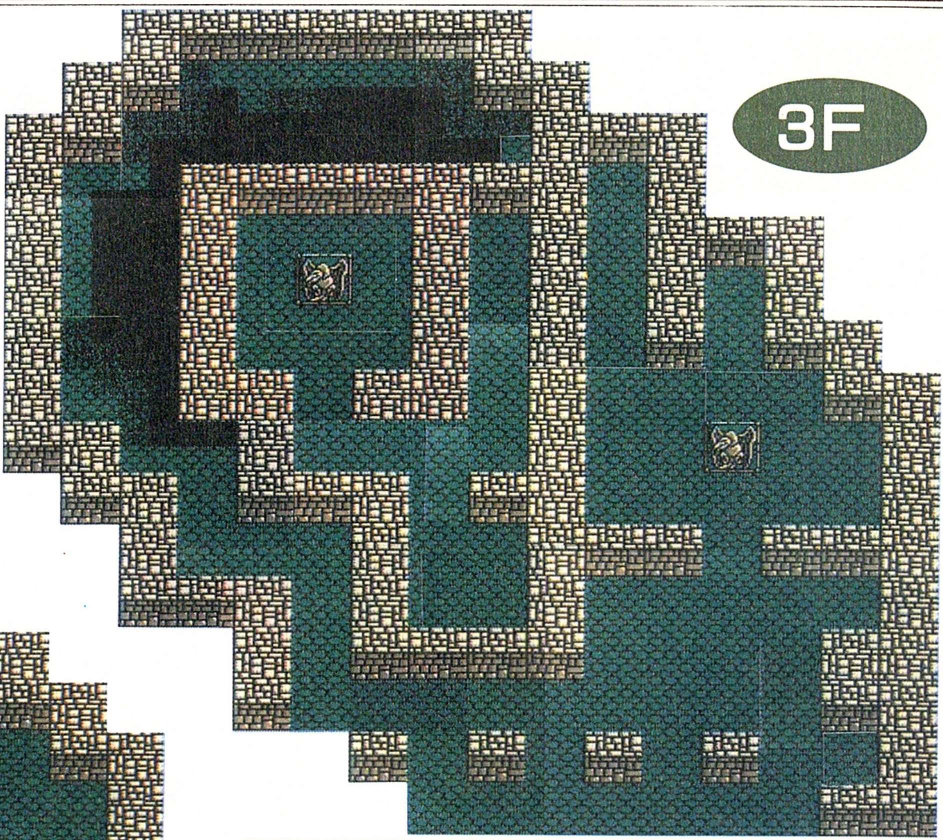
↑カギがないと扉を開けることはできない。この扉の奥には何があるのだろう

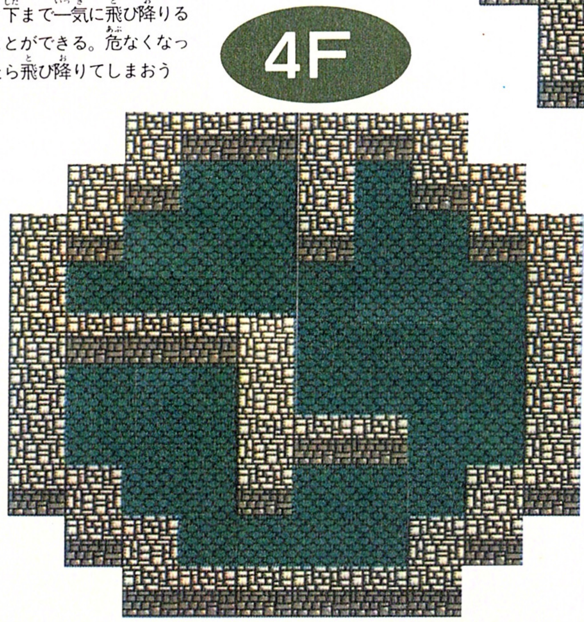


←落とし穴に落ちても、トクすることは何もないぞ



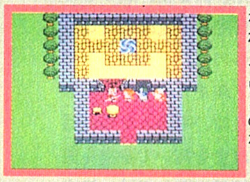
↑下まで一気に飛び降りることができる。危なくなったら飛び降りてしまおう




## アリーナたちの冒険はさらに続く

アリーナたちの冒険は、決してサントハイム地方だけで終わるわけではない。武術大会をめざして、さらに冒険は続くのだ。ここからが2章のヤマ場。あとは自分の目で確かめてほしいのだ。



←奥に見える旅の扉は、いつになったら利用することができるのだろう。そして、どこにつながっているのか

## さえずりの塔に出現するモンスター

サントハイム地方の中でも、ひときわ強力なモンスターが現れる。しかも、どのモンスターも初めて会うヤツばかりなので、始めのうちは細心の注意をはらって戦うようにしたい。何事も用心するに越したことはないのだ。

### ひとくいサーベル



身を守りながら、次から次へと仲間を呼ぶ。増えたところで集団呪文が効果的。痛恨の一撃に注意すること。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 29 | 46 | 30 |

### ポイズンリザード



「どくのいき」を吐きかけてくるので、早目に倒したいところ。HPも比較的高く、なかなかの強敵。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 34 | 21 | 18 |

### はえおとこ



集団で現れるうえに、マホトーンを使ってくる。呪文を封じられる前に倒さないと、苦戦することになる。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 34 | 47 | 35 |

### かまいたち



その名の通り、真空状態を作りだし、バギの呪文で攻撃してくる。ただMPが少なく、使えるのは1、2回。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 41 | 34 | 32 |

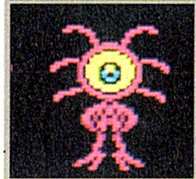
### プテラノドン



ギラを連発してくるイヤなヤツ。とくに、集団で現れたら要注意。呪文を唱える前に、1匹でも多く倒せ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 39 | 50 | 36 |

### スペクテット



アストロンとマホカンタを使い、みのけもよだつおたけびをあげる。どちらかというと、守備型モンスター。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 33 | 62 | 31 |

### ドラゴンバタフライ



集団で現れては、火の玉を吐きだして攻撃してくる。1発ならともかく、連発でくらうのは避けたいところ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 39 | 60 | 38 |

# 第三章　武器屋トルネコ

# 世界一の武器屋を夢見て旅に出るのだ…

## STORY

最果ての小さな町、レイクナバの武器屋で働くトルネコの夢は、世界一の武器屋になること。そんなある日、トルネコは洞窟の中に見たこともないようなアイテムが隠されている、という噂を耳にした。さっそくトルネコは、アイテム探しの旅へと出発したのだ。

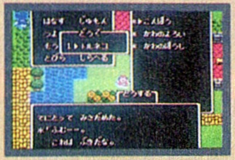


↑いつかは独立して、自分の店を持つのがトルネコの夢なんだよね

●第三章の主人公

## 武器屋・トルネコ

武器屋であるトルネコは、かなり強力な武器や防具を装備できるぞ。おまけに5章では、指を回して敵を混乱させたり、ちょっと変わった、おもしろい戦い方をしてくれるのだ。IIIでいうところの遊び人のような存在だけど、無意味なことはほとんどしないぞ。



↑トルネコはIIIの商人と同じように、未知のアイテムを見定めることもできる。しかも、かなり詳しく鑑定してくれる

## 商売ができるぞ

3章のシナリオでは、今まで通りモンスターを倒すほかに、商売をしてお金を稼ぐこともできるのだ。レイクナバの町のように武器屋で働いたり、自分で見つけた品物を売ることができるぞ。



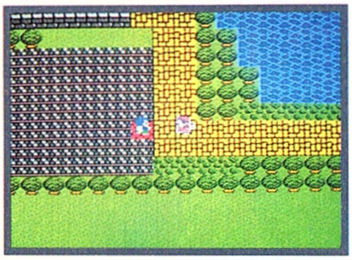
↑武器屋の給料は、固定給ではなく、歩合で支払われる

# レイクナバ

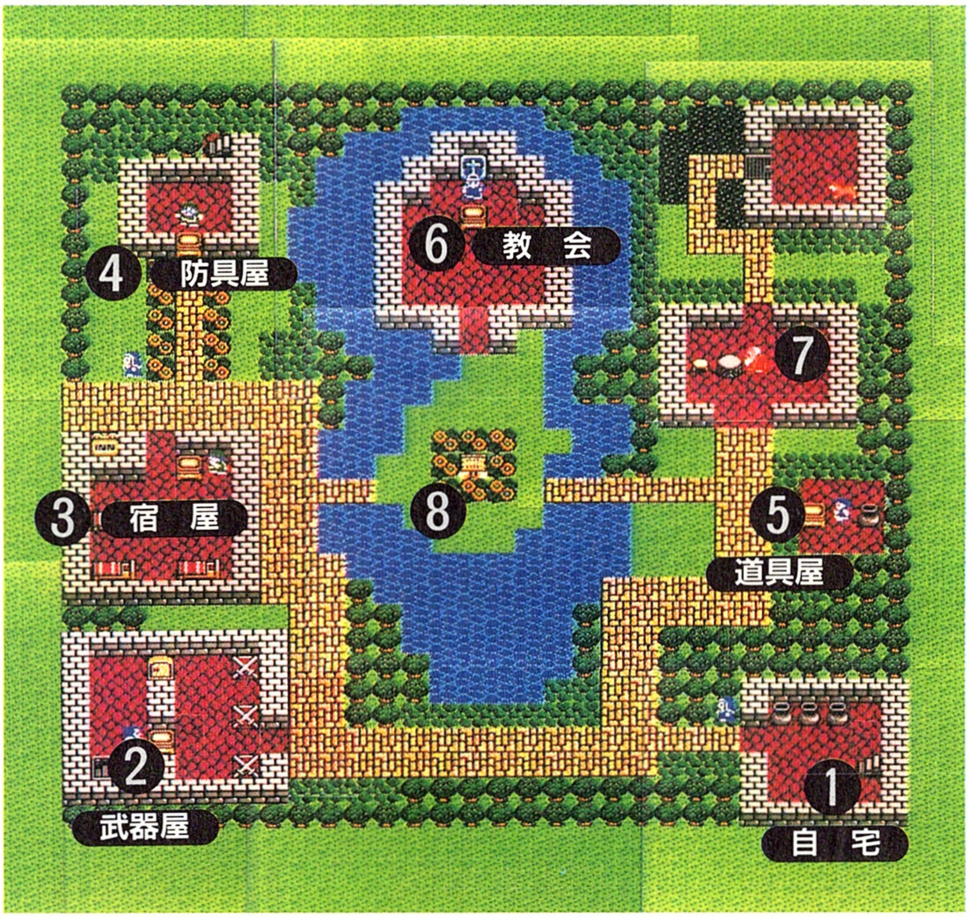
## トルネコの住む最果ての小さな町から物語が始まる

3章のスタート地点であるレイクナバ。主人公のトルネコは、この町の武器屋で働いている。そして、ある朝、いつものようにトルネコが自宅で目覚めるところから、物語は始まるのだ。

旅に出る前に、トルネコがまずやらなくてはいけないことは、町の人から情報をもらうことと、お金を稼いで装備を整えること。とくに装備に関しては、スタート時のトルネコは「ぬののふく」1枚という貧弱なもの。町を一歩出ると、そこはモンスターの徘徊する危険な世界なので、旅に出るのはせめて武器を買ってからにしたほうがイイ。だから、まずは町の人の話を聞きつつ、武器屋で働いてお金を稼ぐのだ。夜まで働けば、けっこうな給料がもらえるぞ。

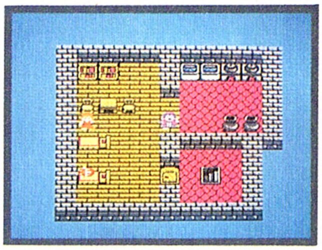


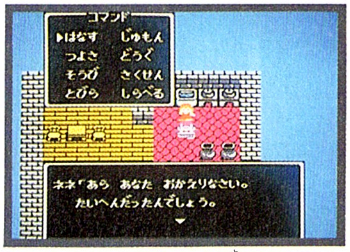
↑奥さんに言われたとおり西に歩いていくと、武器屋の親方が店の外に立って待っているのだ。近づくとムリヤリ店の中にひっぱり込まれて、さっそく仕事をさせられてしまうぞ



## ①自宅

建物の2階が、スタート地点でもあるトルネコの自宅だ。レイクナバの町では、宿屋が宿屋としての機能をはたしていないので、体力の回復は自宅に戻ってきて行うのだ。だから、旅に出た後も、自宅へはたびたび帰ってくることになるぞ。自宅なんだから、モチロン料金は無料だ。あと、ツボの中も忘れずに調べること。自分の家なんだから遠慮は無用だ。



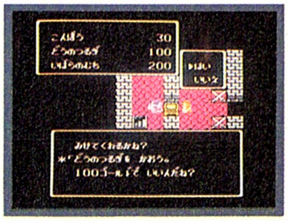


←↑なんといっても、タダで泊まれちゃうってのがウレシイよね。泊まりたいときは、2階に上がって奥さんに話しかけるのだ。昼でも夜でも関係なく、いつでも泊まれるぞ

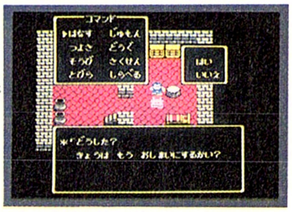
## ②武器屋

この町にかぎって、武器屋は2つの役割を持っている。いつも通り買い物をするだけじゃなく、店で働いてお金を稼ぐことができるのだ。また、お店の品ぞろえは、トルネコが買い取ったアイテムによって変わるぞ。

| | |
|---|---|
| こんぼう | 30G |
| どうのつるぎ | 100G |
| いばらのむち | 200G |

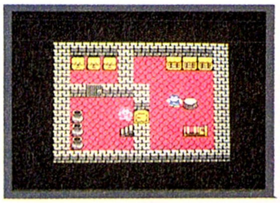


←お客さんがきたらカウンター越しに話しかけるのだ

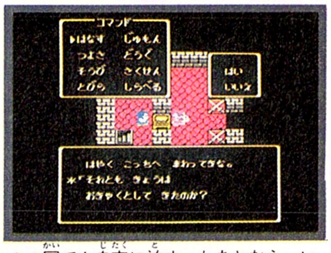


→仕事を途中でやめるときは、地下にいる親方と話す

### ●地下も忘れずに



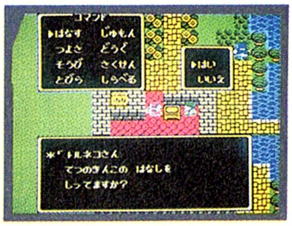
←宝箱はカギがないと調べることができないのだ



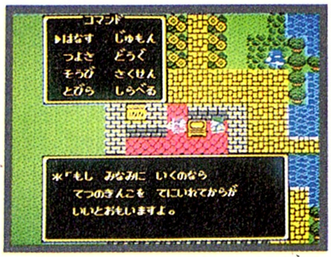
↑1回でも自宅に泊まったあとなら、いつでも買い物をすることができるのだ

## ③宿屋

さっきも言ったように、始めのうちは宿屋としての機能をはたさないのだ。あることをするまでは、何度行っても泊めてくれない。体力を回復したいなら自宅へ帰ること。まぁ、そのぶんお金が節約できてありがたいけどね。とは言っても、主人に話しかけてソンはない。とても大切な情報を教えてくれるからだ。また、夜になるとお客さんがいるかもしれないので、夜も必ず訪ねてみることにしよう。



→とても重そうだけど、役に立ちそうなアイテムだね

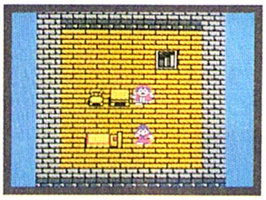


↑そうか、まずは「てつのきんこ」を手に入れて、それから南に行けってことだな

## ④防具屋

ここで売っている防具は、どれもトルネコが装備できるものばかり。最初に装備しているのは「ぬののふく」だけだから、できるだけ早目にお金をためて、せめて「かわのよろい」ぐらいは買ってあげたいものだ。あと、「かわのたて」や「かわのぼうし」は、モンスターが持っていることが多いので、そのぶんのお金をよろいにまわしてもイイね。

### ●2階もある



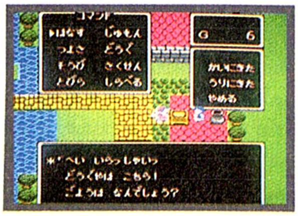
→昼間は女の人がいるだけ。夜になれば、店の主人は帰ってくるかな

| | |
|---|---|
| たびびとのふく | 70G |
| かわのよろい | 180G |
| くさりかたびら | 350G |
| せいどうのよろい | 700G |
| かわのたて | 90G |
| かわのぼうし | 65G |

## ⑤道具屋

戦士ほど強くないうえに、呪文の使えないトルネコにとっては、「やくそう」や「どくけしそう」は欠かせないアイテムだ。体力は、できるだけ自宅で回復したほうがいいけど、宿屋でお金がかからないぶん、ちょっと余分に持っていこう。ただし、持ち物はいっぱいにしないこと。

| | |
|---|---|
| やくそう | 8G |
| どくけしそう | 10G |
| せいすい | 20G |
| キメラのつばさ | 25G |



←横にまわりこんで話すと、メッセージが変わる

## ⑥教会

冒険の記録をセーブしてくれる、ありがたい教会。3章はこれまでにないタイプの冒険なので、今までにも増して、こまめにセーブしたほうがイイかもしれないぞ。



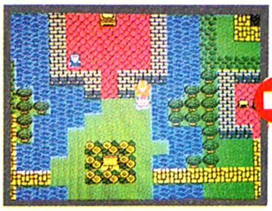
←「いきかえらせる」は当分用がなさそうな感じだね

## ⑦ひとり暮らしの老人が…

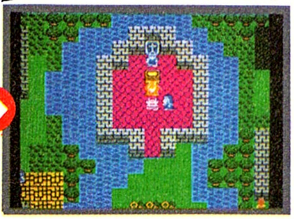
この家では、老人がひとりで暮らしているのだ。気のせいか、どことなく寂しそうな感じがするんだけど、何かあったのだろうか。身寄りはひとりもいないのかな。



←えっ、教会に連れってくれだって。それぐらいのことはお安い御用。



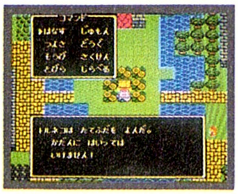
→ハマることはほとんどないのでガンガン押そう



←どういたしまして、またいつでもどうぞ

## ⑧立て札をチェック

ここまで来ると、立て札をチェックすることが、すっかりクセになってるかもね。大切な情報が得られるかもしれないので、忘れずにチェック。



←たとえどんなことが書いてあっても、めげちゃいけない。立て札は忘れずにチェックしてね

GAME-PLAY REPORT 復習編・第一章

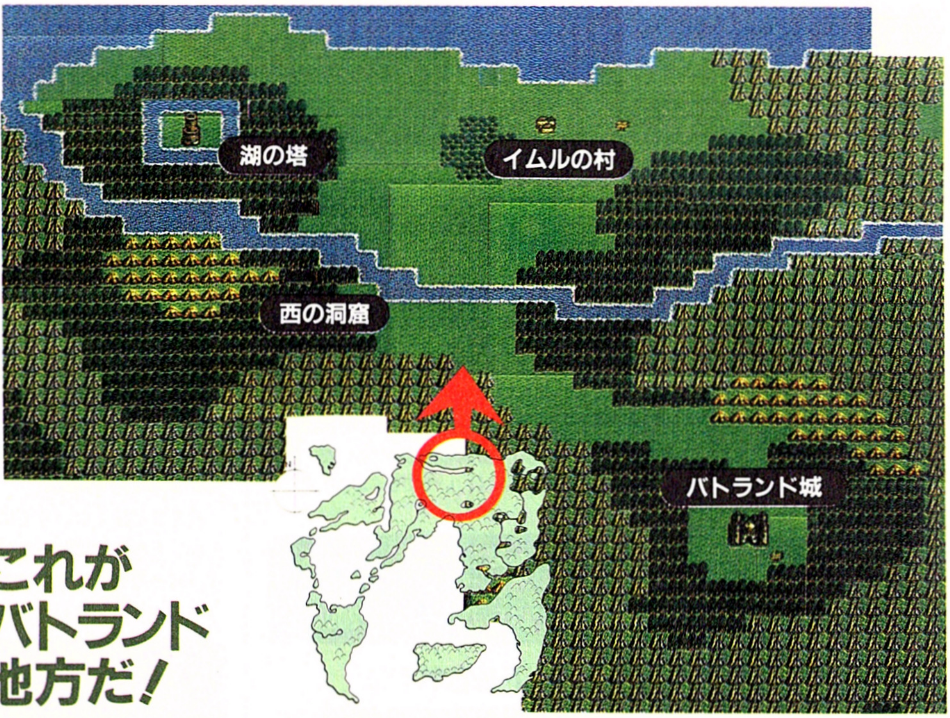
# 戦士ライアンのひとり旅

辺境のバトランド王国では、子供たちが行方不明になるという怪事件が続発していた。王宮に仕える戦士のライアンは、国王の命を受け、事件の真相を解明するために旅立つのだ。

戦士ライアンがひとりで旅する1章は、まさにRPGの入門用ともいえるシナリオなのだ。




↑戦士であるライアンは、強力な武器や防具のほとんどを装備できる。そのかわり、呪文はまったく使えない




## これがバトランド地方だ！

## バトランド城

城下町と一体になったこの城は、1章のスタート地点であり、バトランド南部において唯一の拠点となる場所だ。町にはひと通りの店がそろっているので、お金をためて装備を整えてから、次なる目的地へと向かうようにするとイイぞ。



←教会の役割が5種類に増えた。「おいのりをする」がセーブ、「おつげをきく」で次のレベルへの経験値がわかる



→旅をするうえでの基本情報を教えてくれる

**宿屋**
1泊－4G

**防具屋**

| | |
|---|---|
| かわのよろい | 180G |
| くさりかたびら | 350G |
| かわのたて | 90G |
| うろこのたて | 180G |
| かわのぼうし | 65G |
| きのぼうし | 120G |

**武器屋**

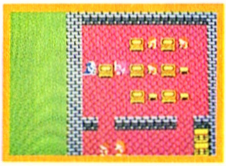
| | |
|---|---|
| こんぼう | 30G |
| どうのつるぎ | 100G |
| いばらのむち | 200G |
| くさりがま | 550G |

**道具屋**

| | |
|---|---|
| やくそう | 8G |
| どくけしそう | 10G |
| せいすい | 20G |

## イムルの村

バトランド北部で展開する後半戦は、この村を拠点として行動することになる。ここでは、事件を解決するための重要な情報が手に入るので、情報収集はくれぐれも怠らないようにしたい。お金がたまったら、新しい武器や防具を買うことも忘れずに。



←学校の先生は何か知っていそうな気配。重要な話が聞けるかもしれないので、夜になったら必ず来ること



→旅の尼さんのメッセージは意味ありげだぞ

**宿屋**
1泊－6G

**防具屋**

| | |
|---|---|
| くさりかたびら | 350G |
| せいどうのよろい | 700G |
| てつのよろい | 1200G |
| うろこのたて | 180G |
| てつのたて | 650G |
| きのぼうし | 120G |

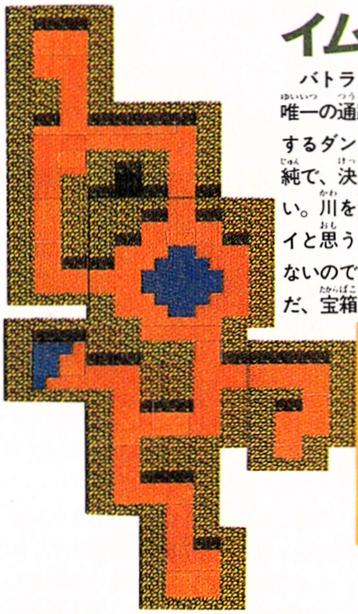
**武器屋**

| | |
|---|---|
| どうのつるぎ | 100G |
| いばらのむち | 200G |
| ブーメラン | 350G |
| くさりがま | 550G |
| てつのやり | 880G |

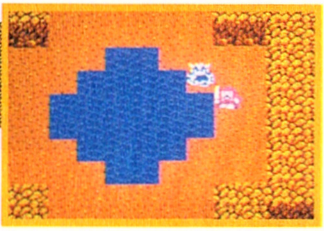
**道具屋**

| | |
|---|---|
| やくそう | 8G |
| どくけしそう | 10G |
| せいすい | 20G |

## イムルへの洞窟



バトランド地方の南部と北部を結んでいる、唯一の通路がこの洞窟だ。さすがに初めて登場するダンジョンだけあって、内部のつくりは単純で、決して迷路というほど難しいものではない。川を渡るためのトンネルぐらいに考えてイイと思うぞ。洞窟は狭く、トリックもまったくないので、簡単に通り抜けることができる。ただ、宝箱は忘れずに探すこと。



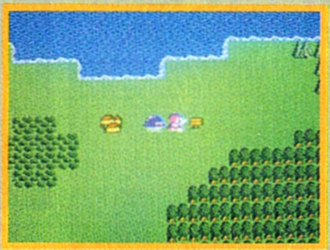
↑洞窟の中にも仲間の戦士がひとり。こんなところで何をやっているんですか？

## ホイミンはぜひとも仲間に！

バトランド地方のどこかで、ホイミンが仲間に加わってくれる。役に立つヤツなので、ぜひとも仲間にしたいものだ。



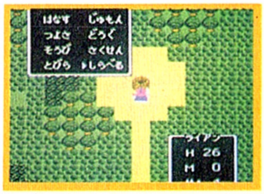
←ホイミを唱えてくれるホイミンは、とてもかわいいヤツだ



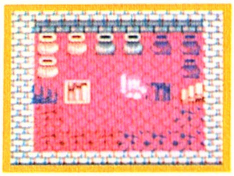
←グラフィックもホラこの通り、ちゃんと2人？パーティーに

## 古井戸の底

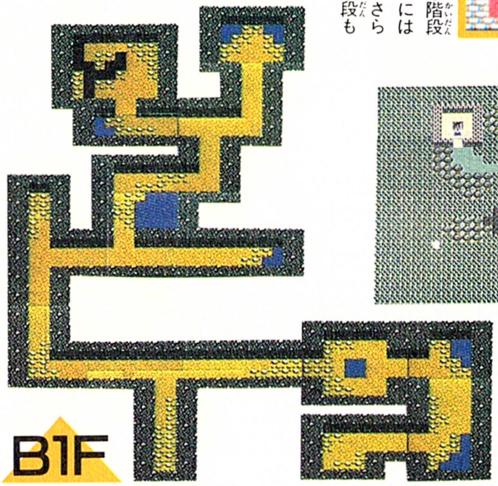
バトランド地方のどこかに隠されているダンジョン。フィールド上にはなんの目印もないが、ある地点に歩いて入ると、いきなりズームアップして現れるのだ。ここには、大切なアイテムが隠されているので、必ず見つけださなくてはいけない。当然のことながら、洞窟内をくまなくまわるのも忘れずに。



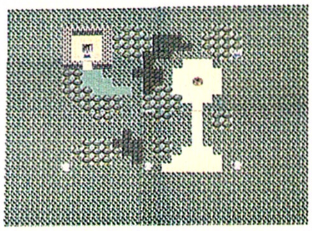

←ダンジョンの名前からして、秘密のありそうな古井戸。調べてみると…



→建物の中にある階段を降りると、そこには小部屋があった。さらに下へと降りる階段も



B1F

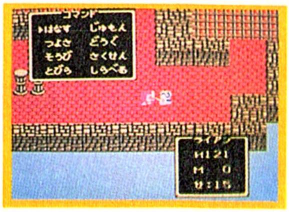


### 地上部分

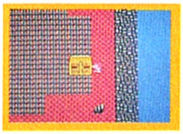
↑ズームアップして現れる地上部分には、井戸と建物があるだけだ。入口はどこなのかな

## 湖の塔

1章の最終地点であり、事件の真相を解き明かすための重要なポイントなのだ。ただし、湖に囲まれたこの塔へと入るには、あるアイテムが必要になってくるぞ。

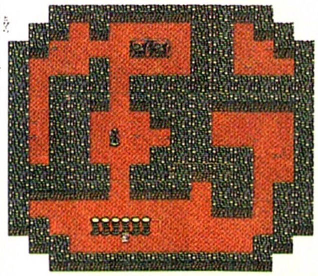



←塔の3階には、ひと足先に着いた戦士らしき人影が。1階でも人が倒れているぞ

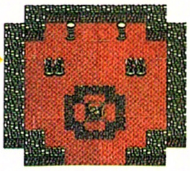


←扉はカギなしでOK。"とびら"コマンドだけで開けられるのだ

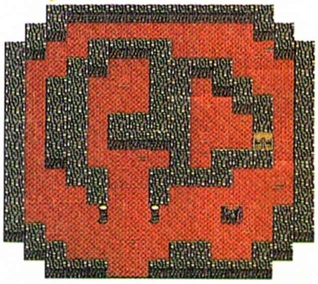
3F



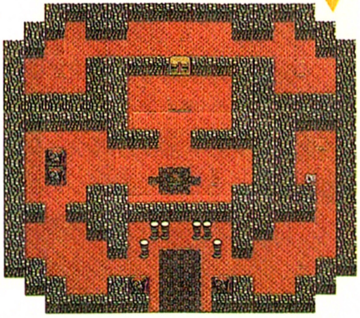
4F



2F



1F

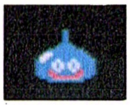


## 第1章に登場する全モンスター

1章には全部で14種類のモンスターが登場する。どのモンスターも、とびきり強力というわけではないのだが、それはライアンも同じこと。油断していると手痛い目に会うことになるぞ。

冒険をスムーズに進めるためには、敵の特徴をしっかりと頭にたたきこんで、有利に戦闘を行うことが大切なのだ。しかも、ライアンはひとり旅。パーティーで現れるモンスターには要注意だ。

### スライム



ドラクエには欠かせない、おなじみのモンスター。レベルの低いうちは、コイツで確実に経験値を稼ぐのだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 8 | 2 | 1 |

### おおみみず



特殊攻撃もなく、ひたすら体当たりで攻撃してくる。HPがわりとあるので、始めはちょっと苦労するかも。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 11 | 6 | 3 |

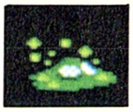
### はさみくわがた



手と口にあるハサミで攻撃してくるが、特殊攻撃はない。そのぶん固い甲羅で身を守っているのだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 9 | 4 | 1 |

### バブルスライム



暗いところを好んで現れる、これまたおなじみのモンスター。毒をくらうまえに、サッサとやっつけよう。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 12 | 8 | 6 |

### エアラット



すばやく、攻撃から身をかわすのがうまい。そのうえ、ピンチになると仲間を呼ぶからやっかいだぞ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 16 | 7 | 3 |

### きりかぶおばけ



危なくなると、自分の体に生えている薬草を使って、体力を回復してしまうのだ。一撃で倒さないと苦しい。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 21 | 13 | 7 |

### ホイミスライム



ところかまわずホイミを唱え、仲間や自分の体力を回復しちゃう困ったヤツ。真っ先にやっつけること。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 15 | 11 | 7 |

### キラースコップ



力をためて、次のターンで一気に攻撃してくる。倒すなら、力をためているときがチャンスなのだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 16 | 10 | 9 |

### みならいあくま



メラの呪文を使って攻撃してくる。呪文攻撃は確実に体力を奪うので、手早くかたずけたいところ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 17 | 13 | 11 |

### リリパット



スカラの呪文を使って、守備力を上げる。ただし、1回しか使えないぞ。湖の塔に出現するモンスターだ。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 21 | 15 | 13 |

### ベビーマジシャン



たてつづけにヒャドを唱えてくるが、MPは1回分しかない。こちらのHPに余裕があれば楽勝。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 33 | 20 | 18 |

### ダックスビル



ルカニの呪文を使うので、攻撃力の強いモンスターと現れたら要注意。フツーの攻撃はたいしたことない。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 20 | 10 | 14 |

### ピクシー



ピオリムを唱えて、先制攻撃をしかけてくる。ただ、そのわりに攻撃力は強くないので、あせらないように。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 24 | 20 | 16 |

### おおにわとり



攻撃力自体は強くないが、攻撃を受けると、たまに眠っちゃうことがあるのだ。真っ先にやっつけてやろう。

| HP | G | EX |
|---|---|---|
| 31 | 9 | 20 |

※各モンスターのデータは編集部で計測した数値の平均です。

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

# WORLD MAP

１章から４章までは範囲が区切られているので、それほど迷う心配はない。問題は５章。ワールド全体が舞台となるので、位置関係はしっかりと把握しておこう。

## 第一章　王宮の戦士たち

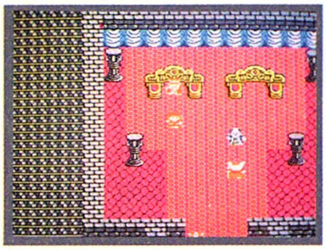
１章の舞台となるのは、まわりを山と海に囲まれたバトランド地方。城と村が１つずつあるだけの辺境の小さな国だ。この国では、子供たちが行方不明になる怪事件が次々と起こっていた。その事件を解決するのが、ライアンの役目なのだ。



➡１章はバトランド城からスタート。国王の命を受けたライアンは、事件の真相を解明するために旅立っていくのだ

## 第二章　おてんば姫の冒険

サントハイム城を中心とする小さな大陸が、２章の舞台。町や村は全部で５つ。なかには、「砂漠のバザー」なんて場所もある。武術大会をめざして旅をするアリーナ姫一行の行く手には、はたしてどんな事件が待ち受けているのだろう。



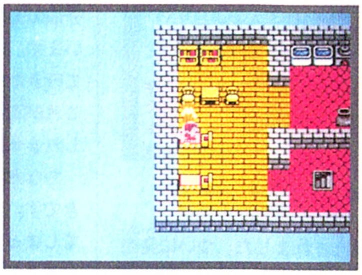
➡アリーナ姫の住むサントハイム城が、２章のスタート地点。アリーナ姫が、王様に怒られているところから物語は始まる






## 第三章　武器屋トルネコ

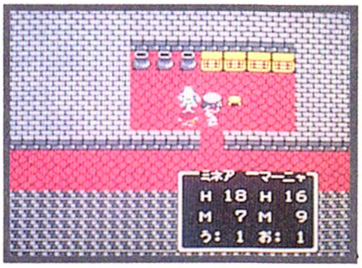
レイクナバの武器屋で働くトルネコが、世界一の商人になることを夢見てアイテム探しの旅へと出発する。3章の舞台となるのは、最果ての町レイクナバ付近の一帯。マップをよく見れば、レイクナバがどこにあるかだいたいわかるハズ。



←レイクナバの自宅で、ある朝トルネコが目覚めるところから3章が始まる。そして店へと働きに出掛ける

## 第四章　モンバーバラの姉妹

4章は、モンバーバラから始まるジプシー姉妹の物語。舞台となるのは、モンバーバラのある南西の大陸で、ここにはほかにコーミズの村や、キングレオの城がある。ミネアとマーニャのジプシー姉妹は、父親の仇を探し求めて、この大陸を旅するのだ。




←4章のスタート地点は、モンバーバラだ。ビックリするというオープニングが楽しみだ

## 第五章　導かれし者たち

ドラクエⅣの本編ともいえる5章では、いよいよ勇者が登場。巨大なる悪を倒すために、ほかの導かれし者たちを探して旅をすることになるのだ。名もない小さな村を後にした勇者は、ワールド全体を舞台に、壮大な冒険を繰り広げることだろう。




←5章の始まりに関しては、今のところ秘密である。どのように始まるかは、自分の目でたしかめよう

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

# ドラクエⅣ発売直後のナマの声ズラリ プレイしてみた感想はこんなかんじ！

## DRAGON QUEST IV 友の会

### マスターしました!!

長い間待たされました。ついに発売日ということで、カセットと一緒に買ってきた勇気の印（リゲ○ン）4本を横に置き、すぐにプレイ開始。36時間ぶっ通しでやって、今やっとクリア。

無理のないシナリオと素晴らしいゲームバランス。なにをとっても素晴らしい、シリーズ最高傑作だと思う。

でも、武器や防具の種類が少ないような気がした。それに、AIだと呪文を好きな時に使えないものね。〈ガンガンいこうぜ〉でラリホーマやメダパニも理解できない。

とは思うがこれがまたいい所。疲労とストレスの中で見るエンディングの素晴らしいこと。やはりドラクエは1度目は早くやり、2度目からはしっかりやるのが一番!!　Ⅴを期待しつつ、もう1度最初からプレイするぞ!!

No.0436　東京都・めたりか

第1弾マスターレポートです。早解きもこういう人ならいいね。

### 感動しました!!

2月12日午後5時37分、ドラゴンクエストⅣの冒険を終えました。5話にわたって繰り広げられる物語には多くの感動がありました。つらい冒険を経験し、友情という固いきずなで結ばれた8人はきっと離れることはないでしょう。導かれし者たち8人は、いま自分達の力をみがくために冒険を続けています。これからもずっと8人を育てて行きたい。常に感動を求め続ける…。これが導かれし者たちの使命なのかもしれません。

ちなみに僕は、個人的にミネアが好きです。でも、クリフトに役を取られてしまっています。タロット占いとか、おもしろいこともするんですけどね。

No.0437　東京都・タロットカード

クリフトよりミネアの方が使えるって意見の方が多いけどね。

### 失敗しました…

なけなしの金で買ったドラクエⅣ。最低1ヵ月かけてクリアする予定だったのに。トルネコ君、キミが笑わせてくれるからついつい調子にのって3日でクリアしてしまった。さらに3日でレベルも経験値も最高値。おかげで大幅に予定が狂ってしまった。

それにしてもトルネコ君は本当に武器商人なんでしょうか。体力は一番だし、成長も早いし。そ～いえばⅢでも商人が一番成長が早かった様な。

みなさんもプレイするときは、ゼヒトルネコを戦闘にくわえてください。笑わせてくれることまちがいなし！

P.S.トルネコLV99EX10000000 HP843ちから186すばやさ120体力255賢さ137運144攻撃286守備166

No.0438　福岡県・トルネコ症候群

いま、トルネコの人気が沸騰中。すっかり勇者を喰っています。




▲No.0380　福岡県・山田花子

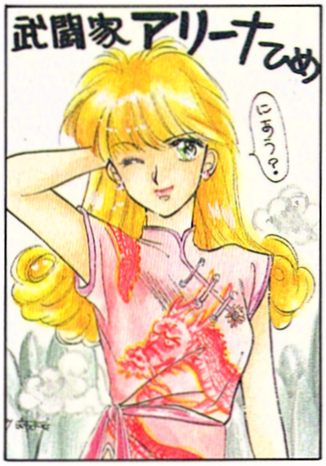
### 簡単だったね

2月15日午後9時40分、ついに終わりました。ゲームを通して思ったことは、前作よりも比較的ラクにレベルアップできたこと。イベントも思っていたより多く、謎解きも簡単でした。

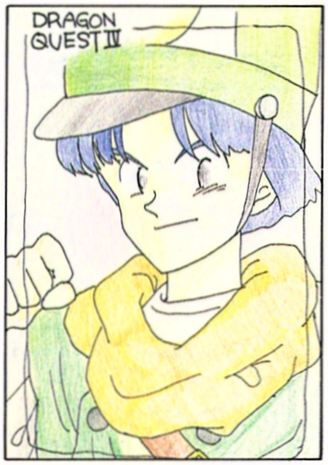
それから、カジノには熱くなりました。少しひと息入れようと思い、カジノへ。すると息抜きのハズがはまるはまる。気が付けば1、2時間はザラですからね。

No.0439　大阪府・前川英樹

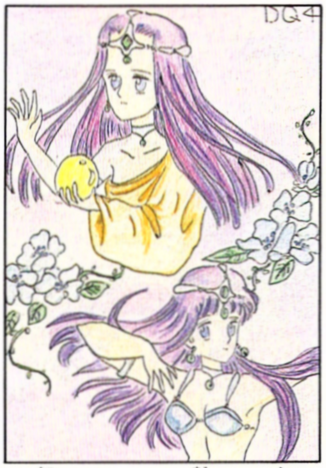
やっぱポーカーがたまらんよね。777を出したときも最高だし。




◀No.0205 埼玉県・ぱのらま新




◀No.0450 群馬県・森野香




◀No.0451 広島県・タミオ



◀No.0452 兵庫県・藤井英俊

### 報告します

2月14日午後3時45分、クリアしました。クリアした時のレベルは勇者39、ライアン37、アリーナ40、クリフト37、ブライ37、トルネコ39、マーニャ40、ミネア33です。最後の敵を倒したとき生きていたのはアリーナ1人だけで、しかも残りHPわずか4。

ところで、クリアしてみて思ったのですが、このゲームでは人間の何たるかが問われていたような気がします。私はドラクエⅣをやってかしこくなったように思えます。ドラクエシリーズは歴史上に残る名作と言えるでしょう。ドラクエシリーズは永遠に不滅です。

No.0399　滋賀県・劉備玄徳

美しかったよね。あのへんは。人間ってなんでしょう。

### 1週間でクリアしました

2月18日午後4時、クリアしました。シリーズで一番おもしろかったです。

それにしても○○○○ロはかわいそうだった。あんな姿になることなかったのに…。

ちなみに僕のクリアレベルです。勇者まさのふ：41 ライアン：40 アリーナ：42 クリフト：42 ブライ：40 トルネコ：42 マーニャ：41 ミネア：37

No.0440　岩手県・学校でゲームボーイ

彼はなかなか人気が高いようです。悪人っぽくないしね。

## どうなっちゃったかな…

2月18日午後4時36分ドラクエⅣをクリアしました。○○○○ロの変○にはすごいものがありました。

ところで○○○ーはどうなったんでしょうか。エンディングのときも出なかったですし…。

No.0441　愛媛県・もとりくる

イ○○の村で再びアレを見てみればわかりますよ。

## 感無量です!!

じーん…。2月19日午後9時13分、いま終わったばかりです。でも、去年のVol.20でどらさんさんが言ってた「まったくの勧善懲悪」ではないと思います。最後の敵も、なんていうかかわいそうなんですね。今までみたいに「コイツを倒してさっさと終わらせよう」という気分とひと味違うことは確か。

あと、グラフィックがすごくよい！ 感動もんだよー。ちょっとおどろおどろしいけど。

ところで戦闘においてはアリーナが一番役に立つなー。○ラービ○スで会心の一撃が連続何回も出るんだもの。

まあとにかく全体としてとってもよかったの。…なんか感無量で…言葉がみつかんないや。

No.0223　千葉県・まろまじ

エンディング直後という感動がダイレクトに伝わってきますね。

## 終わりました

2月14日午後8時45分、勇者りょうまのレベルが41で終わりました。…でまだプレイしていない人には悪いけど、思ったことをいくつか。

まず良かったのが曲数が多いこと。でも、全体的にみて行列して買う程のものではなかったと思う。ドラクエファンには悪いが、良くないところが目についた。というのも「今度はどういいんだ」という僕の先入観のせいもあるだろう。とにかく箇条書きしてみる。

●ＡＩが思ったよりバカだった。
●敵出現率が高すぎる。特にダンジョンはヒドイ！
●だんだん戦闘が飽きてくる。5章ともなるとカンタンすぎて退屈してくる。
●ルーラの取り消しが面倒くさかった。
●敵キャラがあまりにも色違いでワンパターンすぎる。今まで没になったのや、再登場ので数をうめているし。
●炎や2回攻撃など、しつこい敵が多く、逃げようとして失敗すると4ターン目くらいで死にやすい。
●アイテム名がＦＦシリーズとヘラクレスの栄光IIを混ぜたみたい。
●8人縦に表示されていると、カーソルを下までもっていって道具鑑定させたりメンドくさい。教会セーブとか、便利にした意味がない。

…とまあ、あえて悪い所ばかり書きました。ドラクエファンの人ゴメンね。

No.0442　岐阜県・大森朋紀

敵の攻撃力が高いんだよね。武器より防具を買った方がラクだ。

## 主婦だってがんばる！

2月19日午前9時31分、やっとクリアしました！ 26才にもなって3軒のおもちゃ店に予約を入れ初日に入手。4才と2才の娘を放っぽっといて、ダンナにカレーを作らせて…。でもそれだけの甲斐はあった気がする。毎日毎日近所のオバタリアン共との牽制の中、ホントに現実を忘れられるひとときでした。エンディングを見ながら考えたことは、「もう現実に戻る時間がきたのか…」これにつきます！

けど、たとえ元の主婦に戻っても、この冒険で身につけた七転八起の根性は絶対に現実の世界でも役立つことだろう。がんばれ勇者ろんりいＬＶ39！

No.0443　石川県・白井洋実

家庭不和は起こさなかったんでしょうか。ちょっと心配…。

## 勇者１人でクリア！

勇者１人で最後の敵を倒しました。勇者だんて　ＬＶ99　ＨＰ593　ＭＰ393　力255　すばやさ139　体力255　覧さ102　うんのよさ207。防具は○ん○○のよろい、かぶと、ほ○○○うでわです。武器は“○ん○○のつるぎ”を持ち、途中で“ま○○の○○づち”に持ち替え、会心の一撃を20回ほど出せば勝てます。○ん○○のつるぎだけでも会心の一撃を５回くらい出せば勝てるのですが、ものすごく時間がかかります。200ターンくらいかな。は○○○○○のけんでは会心の一撃が出にくいようです。しかし８人で倒そうが、４人で倒そうが、１人で倒そうがエンディングはまったくおなじでした。

今度は勇者抜きで挑戦してみます。

No.0444　神奈川県・Dante

こんどはブライ１人で倒さないと！ やっぱムリか…。

## 大魔王に会った!!

僕は完全主義者だった。ドラクエシリーズを解いてきた僕にはもう『ドラクエⅣを解かないことには生きて行けない』という使命があった。

1990年２月11日午前10時。僕の手の中には『ドラクエⅣ』があった。しかし僕はその瞬間、ふと思いだした。僕は『完全受験生』だった…。

そして気が付くと『ドラクエⅣ』はどこかに消えていた…。そう、悪の竜王やハーゴンよりもおそろしい、『大魔王マーマン』にとらわれてしまったのだ!! さあ、勇者よ！ 今こそ旅立つのだ!!（ナンノコッチャ）

No.0445　岡山県・凡者サコマル

悪の手先、シボーコーを倒せばマーマンのバリアも解けるはず。



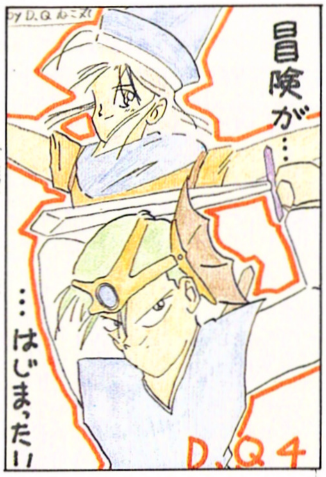
◀No.0457 熊本県・B・F・K



◀No.0122 福岡県・GONTA




▶No.0453 福岡県・BELLA




▶No.0454 福島県・DQねこ丸

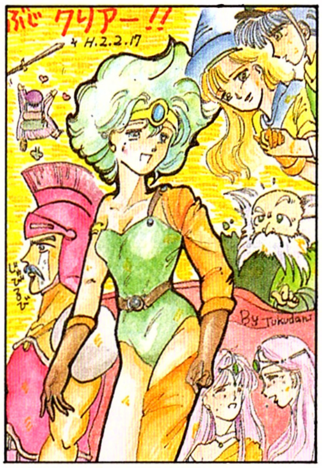
## 徹夜で買物ごくろうさん



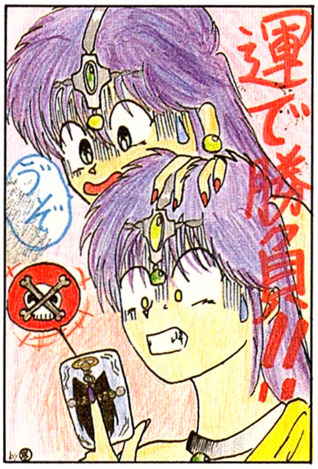
↑東京・ビッグカメラ前。Vol.5に載っていたくるとんさんの意見に納得。売る側も徹夜だもんね。店員さん、ご苦労さんです

東京・池袋ビッグカメラ前には２晩徹夜した人がいるとか。前の晩には売れ切れていたそうで。ドラクエブームというのはすごいもんだと感心してしまいます。みなさんの中にも並んで買った人って多いんじゃないかな？

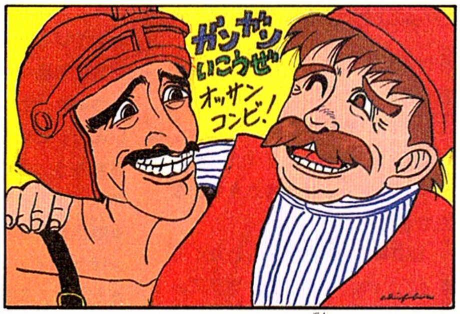
これも社会現象の一端なのかもしれませんね。次回マスターズクラブは今回載せられなかった社会現象についても掲載します。



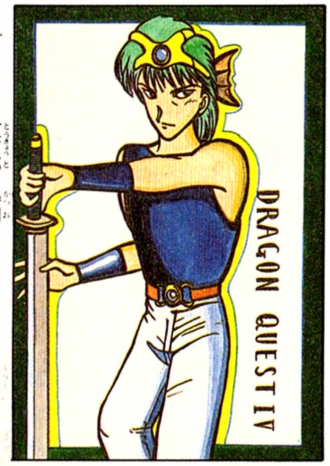
No.0095 千葉県・佃煮一美



No.0457 大阪府・伝説の界王拳



No.0122 三重県・シフォン



No.0458 東京都・勝朗



No.0160 埼玉県・遊者ろと

## ぼうけんのしょ消失

2月14日、冒険の書が消失した。第5章まで進んでいてレベルは10前後。敵キャラにやられてリセットを押した直後の悲劇であった。「あっという間にオレの10時間以上の苦労がムダになり、くやしい」(被害者Jくん談)

なお、この事件より早く消えてしまった人がいたらドラクエⅣマスターズクラブまで。不幸者募集中!!

No.0446　香川県・爆弾岩

サークルでもつくるのかい？ そいつは呪われてるぞ。

## ドラクエⅣ物語

あるところにこの世を魔物の手から救うため、7つの光を導く勇者がおりました。彼（彼女）は町から町へ旅をしておりました。そして、町へ着くと彼が一番最初にすることは…そう、家の中のたんすやツボをあさることでした。

No.0259　岐阜県・流白銀SLIME

そんなことばっかしてるから、あそこであんな目にあうんだよ。

## 1章が好き！

その1

ライアンはおじさんキャラだ。と思っていたけど、プレイしてみるとけっこーかわいくて愛着がわく。ホイミンってゆーサブキャラもいたし。まあ、おもしろいですね。

No.0447　兵庫県・プリン

その2

本日2月11日、ドラクエⅣが手に入りました。さっそく年がいもなくはまりまくっております。

とくにホイミンくんがかわいくてしかたありませんね。はっきりいって主役のライアンをくってます。とくに、あの後ろ姿がCUTE！

それにしてもホイミンくんが仲間になったときの音楽がⅡと同じだったのは感動できました。

No.0394　千葉県・たこQ2号さん

ホイミンくんの人気はすごいのだ。それに比べてライアンは…。

## 第3章がいい

トルネコがいい
オープニングがいい
勤め先がいい
アイテムの識別がいい
おくさんがいい
35000ゴールドがいい
60000ゴールドがいい
○もいい
トルネコのAIはすっごくいい
だけどやっぱり3章がいい

No.0317　岡山県・なおくん

1章3章の応援は多いけど、2章4章5章の応援が少ない。みんなやっぱしおじさんキャラが好きなんじゃないかー。

## カジノでチャレンジ！

その1

初日からハマってる人も多いはず。そこでカジノについてあれこれ。

〈スロットマシーン〉

スロットの台はそれぞれ違いがあるので、みんなで調べよう！

〈ポーカー〉

フラッシュやフルハウスはわりと出やすいのでまよわずダブルアップ。10連続くらいやる度胸がないと勇者になれないぞ！ でもロイヤルストレートフラッシュがきたらやめようね。

〈格闘技場〉

ぼくは2月11日こればっかりやってました。なんといっても全ての倍率が100倍くらいになるときがネライ目。本命に50枚かけて一気に5000枚。それを次の本命(2倍程度)にかけて10000枚。さらに次の…。と大儲けできるチャンス！ でもまじめに冒険することもお忘れなく！ No.0154　広島県・まっく

その2

カジノでコインを500枚獲得すると、曲がかわるのはご存じですよね。ではもっと稼ぐとどうなるか…。私の場合ポーカーで12800枚獲得してすっごくドハデな曲を聞いたんです。みなさんもゼヒゼヒ挑戦してください。

ポーカーが一番やりやすいですよ！

No.0448　東京都・地獄姫

その3

アリーナ、クリフト、ブライ、マーニャ。これ、オレっちのカジノ用パーティー。4人で運450以上くらいかな？ 初めは運なんてかんけーないね。なんて思っとったけどこれだと当たる当たる。え？ ただの気のせい？ でもライアンとかで行くよりはいいと思うし。ちょっとドーピングしている人がいるけど。それともすばやさを生かしたいかさま…？

No.0263　東京都・SWAT

トルネコをつれていかないの？ とにかく、興奮度はドラクエシリーズNo.1だよねー。

## 女勇者に会いたいよー

逆の性別の勇者は仲間にできないんだから、第5章のオープニングに出てくるあの人をもう1人の勇者にしたらよかったんじゃないかなあ…。

No.0449　香川県・ライアンもどき

女勇者でプレイした人はね。アレじゃあ味気なかったでしょ。

## キミもマスターズクラブの会員に

マスターズクラブに入るにはどうしたらいいんですか、という声をよく聞きますが、答えはカンタン。マスターズクラブに意見を出して採用されればいいんです。会員番号ももらえます。ドラクエに関することならどんなことでもOK。ハガキに書いて送ってください。よろしくね。



▲No.0368　神奈川県・みよちんビームΩ

HIPPON

VOL.7

宿題も課題もない春休み。
の〜んびり遊んで、新学期へGO！

最新ゲーム徹底紹介

# HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

# 井崎脩五郎の競馬必勝学

カセット　イマジニア
3月30日発売／¥9800(税抜き)

# 競馬の快感！疑似体験

多くの読者は競馬はまだ未体験だろうね。しかし、このゲームはそんな初心者から上級者まで競馬の魅力を余すところなく見せてくれる超ド級の一本なのだ。

文●内田聡




競馬評論家・井崎脩五郎の監修による競馬シミュレーションゲーム。競馬新聞やオッズ、パドック情報などで実戦さながらの展開を堪能できる。

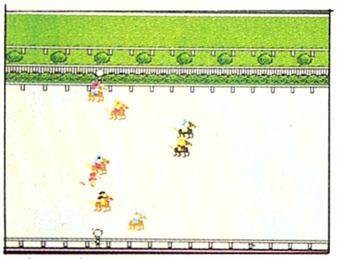
## データを駆使した完全競馬SLG

競馬というとテレビや新聞でよく見かけるけど、知っているようで実のところよく知らない、というのが必本読者の正直な感想だろう。年齢的なものもあるだろうけど、ある種、ギャンブラーの〝聖域〟といったイメージが強く、赤鉛筆片手の競馬おじさんは近寄り難い〝殺気〟を放っているようにも見えちゃうのが現実だ。

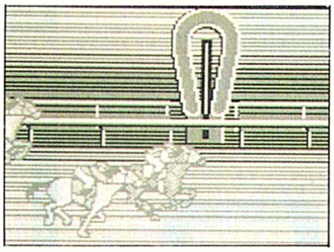
だけど最近はそんな〝勝負師登龍門〟的イメージも薄まりつつある。オグリキャップのようなスター馬や武豊のようなスター騎手の台頭もあって、若者やギャルの競馬ファンも増えている(らしい)。そこでその裾野の広がった競馬ファン層に向けてアピールするべく発売されるのがこの「井崎脩五郎の競馬必勝学」ってワケなのだ。

そもそも競馬のとっつきにくさというと、先に挙げたギャンブルおじさん的イメージの他にもデータの読みづらさ、というのもある。これは反面、競馬の面白さでもあるわけなんだけど、とかく素人には理解しにくいものが多い。だけど、当然データの相関関係の中でレースを見ることができてこそ競馬の醍醐味が味わえるわけで、この「競馬必勝学」はそのデータを中心とした〝読む〟楽しさを疑似体験させてくれるゲームなのだ。

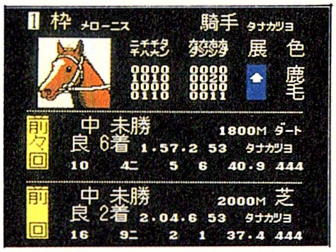
ゲームは1年間、仮想の132レースに元金20万円からスタートしてゆく。プレイヤーは1レースごとに、競馬新聞のデータ、出走馬の戦績、性別、馬齢、人気状況や倍率、評論家の予想などのデータを吟味しながら勝負してゆくのだけど、なにせ考えうる限りの全てのデータがアイコンの指定ひとつで呼び出せるのだ。こいつは嬉しい。さらにインプットされている馬や騎手のデータは、JRA(日本中央競馬会)に実際に登録されているものなので、予想を立てる段階から限りなくリアルな競馬のプロセスを楽しむことができるのだ。そしてデータの結果に対する反映具合も実にうまくバランスがとられている。予想することの面白さを満喫できるくらいの微妙なバランスで結果が出るので、ビギナーにも、とてもおべんきょーになる作りになってるのだ。



↑抜きつ抜かれつのレースシーン。キャラはチョット小さめ



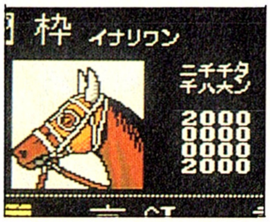
↑そのかわりというわけでもないだろうけど、写真判定シーンは迫力十分なのだ




↑膨大なデータがとても見やすくグラフィック処理されていてうれしい




←お金を払って予想屋から情報を仕入れたりもできる




←馬名や騎手名は全て実名で登場するのだ

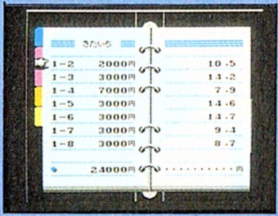
## 高いだけのことはある！

だからといってこのゲームが数字のデータばかりでガチガチのSLGかというと、そんなことはない。落馬などのアクシデントで思わぬ万馬券も出るし、レースによっては往年の名馬(ハイセイコーとかね)が登場したりもする。また、〝予想屋〟にお金を払ってナマの情報を仕入れたり、ローン会社(サラ金?)にお金を借りたりもできる。なんて芸の細い小技が盛り込まれていたりもするんだ。つまり、この「競馬必勝学」は馬券の当たりはずれを一喜一憂するだけのゲームではない。情報を予想に変えていくことの面白さの他にも「競馬」なるものが内に含んでいる、その世界の楽しさを一本のカセットの中に見せてくれる、そんなソフトなのだ。¥9800という値段はダテじゃない。

## ビギナーのための馬券購入定石基礎のキソ

### 1.特定ワク総流し

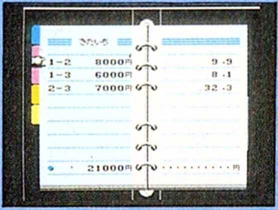
ある特定のワクに目をつけたら、1−2、1−3、1−4…という具合にそのワクの絡む馬券を全て買っていく方法。一番オーソドックスな買い方だね。




←〝総流し〟というだけあって本命と目した馬が負けると〝総倒れ〟になるのが欠点

### 2.3点買い

これぞと思った3頭に狙いを絞る方法。1、2、3ワクだったら、1−2、1−3、2−3と買うわけだ。1頭に絞り切れない時には有効な手だ。




←本命をこれで抑えてあとは大穴を狙う、なんて時に活用できる買い方だね

### 3.なんといっても万馬券

オッズが100倍以上ついたワクの馬が勝つと万馬券となる。100円買っただけでも1万円の払い戻しだ。これぞギャンブル！競馬の白眉と言えるであろう!?

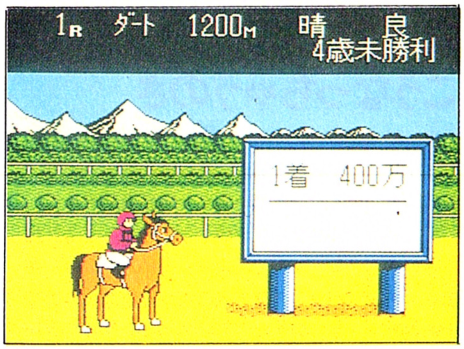


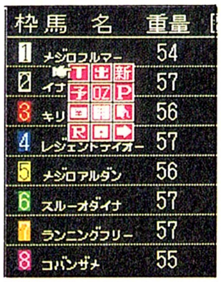

←一度でいいから万馬券を当ててみたいもんではありますな

# 競馬はデータとのバトルなのだ！

## レース開催

スタート時に〈関東開催〉か〈関西開催〉かを選択する。それぞれ毎月1回開催され、各々11レースで構成されるので、プレイヤーは全132レースを戦うことになる。そして各開催レースには最低2つづつ重賞レース（GⅠ、GⅡなどの賞金の高いメインレース（有馬記念とか天皇賞とかね）が含まれている。元金20万円をどこまで増やせるかが勝負なのだ。



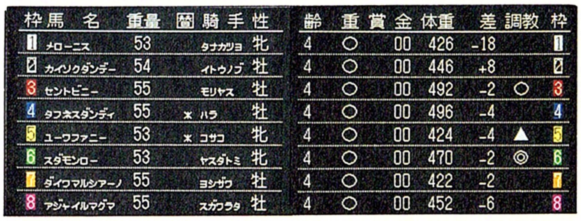




↑全てのデータはアイコンによって一発選択。操作性はよく練られていてグッド

↑その日のレースのダート、芝、天候、距離、などが表示される。この段階から既に予想は始まっているのだ

## 出 出走表

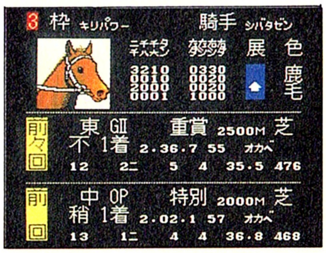
これは各枠の出走馬名、騎手名、ハンデ、性別、馬齢、雨天得意、獲得賞金などが一覧表示されるものだ。いわば出走馬のプロフィールみたいなものだけど、騎手名、馬名ともに実名なのでプレイする側も気合が入ろうってもんだ。知ってる馬が出てくるとなんとなくウレシかったりする。

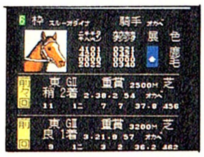


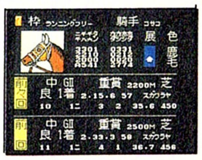

←既に競馬にハマッている人にとっては馬や騎手の相性や個性の違いなども気になるところだ

## 新 競馬新聞

各出走馬ごとの戦績の詳細データが表示される。距離、芝、ダート別着順や展開（先行とか追い込みとかね）、前回の成績などである。つまり、いわゆる競馬新聞で見ることができるデータが表示されたものであるワケだ。



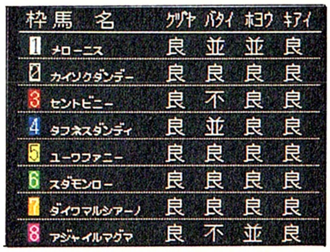







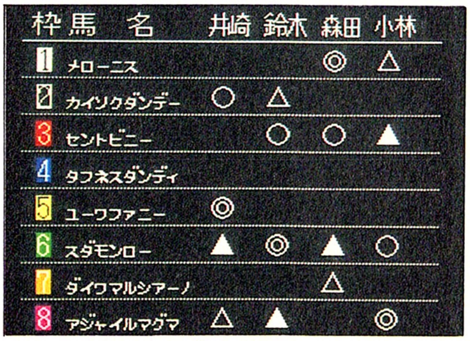
## P パドック

これは各馬の当日の馬体、気合、歩様、毛ヅヤの状態を表示したものだ。ここまでのデータを読むとなると、はっきり言ってプロの領域。上級者クラスのプレイヤーには読みがいのあるデータといえるだろう。




## 予 予想表

ビギナーにとって何と言っても一番頼りになるのはこのモードである。評論家4氏による予想表で、◎＝本命、○＝対抗、△＝単穴、▲＝連下となる。他に「予想屋」からの情報もあるので、それらと組み合わせてこの表を活用すると効果は絶大だ。ただし、かなりオーソドックス。



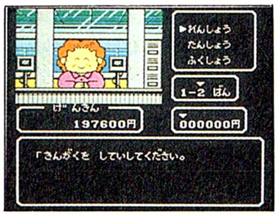

↑この予想表とオッズの倍率の出かたはかなり連動していて、信頼性のある情報といえる。反面、当たり前すぎてつまらないのも事実だね。大穴狙いなら他のデータを活用だ

## 02 オッズ

各枠の倍率の一覧表だ。数字が低ければ低いほど、その馬の人気が高いということになる。逆に大穴を狙いたければ人気のない（倍率の高い）馬の馬券を買えばいい、てワケだ。




←連勝の倍率。中にはとんでもない倍率があったりも




←馬券購入と払い戻しはこのおばちゃんのとこで




←単勝と複勝の倍率。連勝との組み合わせが肝だね

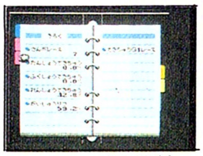
## システム手帳

「株式必勝学」でも登場したシステム手帳モード。プレイヤーの過去の戦績や借入金の状態などが記録される。買った馬券が当った時の回収金額が表示される「きたいち」モードは思わず拍手もんの便利さなのだ。

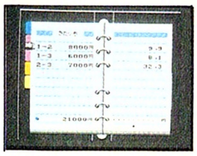





↑「おかね」。現金、借入金の状態を表示



↑「きろく」。回収率等のプレイヤーの戦績表示



↑「きたいち」。たくさん馬券を買う時に活用

## ¥ 借入

手元の現金が足りなくなってきた時に利用できる。便利だけど、返済できないとゲームオーバーになってしまう。




←利子が低いところは借入限度額も低いのだけど




←逆に限度額が高いと利子も高くついてしまうのだ

## サンサーラナーガ

カセット ビクター音楽産業／3月23日発売
¥7500（税抜き）

# テレビの中で竜を飼おう！

腹をすかせた子竜のもとにせっせと食事を運んでいると、自分がヒナを育てている鳥になったような気がする。子育ての苦労もわかるような気もしたりして。

文●高橋政輝

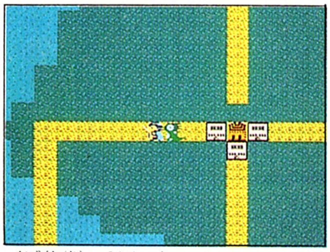


卵の状態から竜を育てていく一風変わったRPG。倒したモンスターを食べて竜は成長する。食べさせるものによって竜の能力が変化するのも新しい。

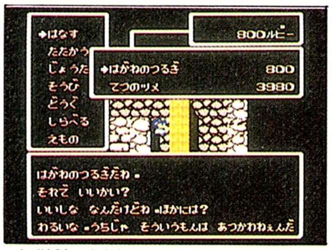
## ボクと竜使いと竜

鎧に身を固めた勇敢な騎士が倒すのは邪悪な魔法使いか、強く狡猾な竜と相場は決まっているもの(かな？)。

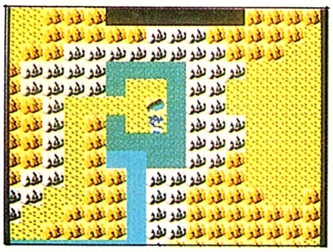
東洋的な「龍」だと話は違ってしまうが、獲物を逃がさぬ鋭い爪、かみ砕く牙、体を覆う鱗は剣の一撃をはね返し、放たれた灼熱の息はあらゆる物を焼きつくす「竜」はRPGでもキャラクタ達のライバルとして人気者（あるいは嫌われ者）なのはみんなも知っているよね。



↑大陸中央の湖上に浮かぶハワプールの都。ここから竜との冒険がスタートするのだ




↑主人公は成長しないから、いい武器、いい防具をそろえていかなくてはならない

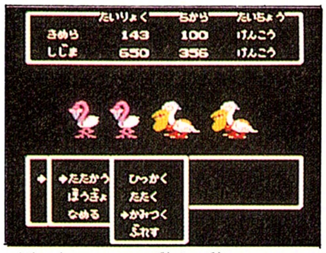


↑地形によって出現するモンスターも変わる。山地は速度も落ちるので要注意

この竜を1匹、自分で育てていくというのがサンサーラナーガの1番の特徴だ。RPGに成長という概念はつきものなのだけど、自分自身の分身であるキャラじゃなくて、連れの竜だけが成長するっていうのがミソなのだ。竜使いである「自分」は、武器や防具によって強くなるしかないのだが、竜はどんどん成長し、体も大きく、強くなっていく。このシステムには不可解な思いも持つ人も多いと思う。

『なんで主人公が成長しないのか』

ここがサンサーラナーガをプレイしておもしろく感じる人とそうでない人を分けるキーになるんじゃないかな。主人公のキャラクタが、ゲーム世界とプレイヤーの接点として働いていると言えばいいのだろうか。プレイしているときに、プレイヤーである自分がいて、操作するキャラがいて、そのむこうに育てている竜や、サンサーラナーガの世界がある。自分の分身であるキャラクタが持つであろう気持ちをプレイヤーが感じられれば、竜を連れて旅をしているだけで楽しい。しかしそう感じるのはごく少数の人だろう（ボクは楽しめたけれどね）。そしてそんな人でも、このゲームのマイナス点を否定できないと思うのだ。




↑竜の持つブレスは全部の敵にダメージを与える。ただし体力を消費するのだ

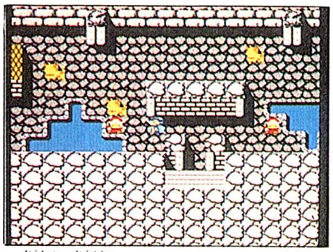
## どうしてこうなっちゃうのさ

具体的に目についた良ろしくないと感じた点を挙げてみる。ちょっと厳しいが、今回私は悪役なので、そのつもりで読むように。

システムが未成熟。めんどくさいことしきり。町や村の不必要な広さ。特に1番最初のあの村に、なんであれだけの広さがいるんだ？　ダンジョンもおもしろくなくて広いっていうのがいただけない。後半になると、戦闘のバランスが変にくずれて緊迫感がなくなる。シナリオの展開がちょっと不親切。何度も情報屋に通わせるのは芸がない。イベントでいきなり場面展開されて、何がなんだかわからなくなることがある。そして何よりもいいたいのは、ギャグとシリアスの折り込み方のつたなさ。ほとんど不快であると言ってもいい。ところどころにいいシーンやセリフがあっても、それを下らないギャグがぶち壊してくれるのだ。いっそ完全にシリアスにしてしまえばいいのに。




↑何かあるたびに姿を現す謎の老人、アルシンハ。いったい何が目的なのだろう？

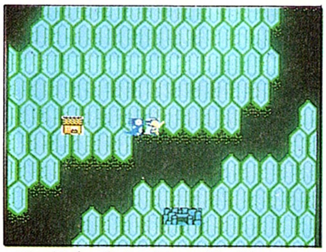


↑王宮の奥深くには、もうひとつの世界、リタ・サテイヤへ続く扉があるという

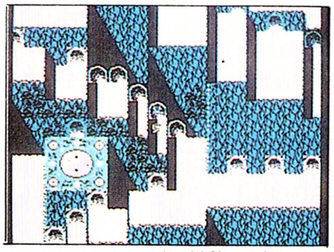
## 返事は元気よくハイ

悪いところを挙げつらってしまったけれど、前述のとおり、楽しみ方しだいで感想がわかれるのは間違いない。

育てている竜に思い入れが持てれば、幸せな気分が味わえる。おかげでデータがとんだときは逆上しそうになったけれど。



↑竜は最後の脱皮の際、4種の竜のうちのどれかへと変わる。それも育て方次第



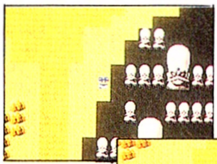
↑カオスドラゴンの待つ神殿へと向かう2人。迷宮のつくりは複雑なものが多い

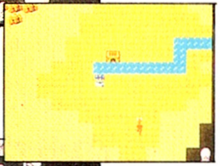
個人的に1番気に入っているのはフィールド上で「はなす」コマンドを使うと、他に誰も人がいないもんで竜が返事をしてくれるところ。決まった鳴き声を出すだけだけれど、思い入れがあると竜と会話している気分になってしまうから不思議。

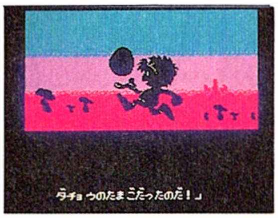
# この世の果てを越え、竜の世界へ

## あこがれの竜使いをめざして

冒険の舞台になるのは奇妙な石像に囲まれたアクバーラ大陸。主人公はオリッサの村に住み、いつか竜使いになりたいと考えている1人の少年（あるいは少女）。ある日、彼は思いあまって村の宝である竜の卵を盗み出してしまうのだけれど……。


←大陸を取り囲むように立ち並ぶ石像は何を意味する


→オリッサの村から飛び出す主人公

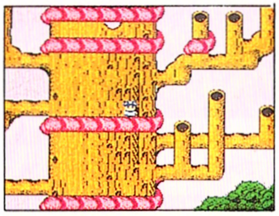

←必死の思いで盗んだタマゴは実はダチョウのもの

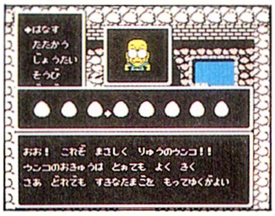

←村ではバアちゃんがいつでも帰りを待っている

## 生まれるまでのお楽しみ

失敗しても落ち込むことはない。竜の卵を持っている不思議な老人が、実は村の近くに住んでいるのだ。卵を分けてくれるように頼むと老人は条件を出してきた。なんと竜のウンコを取って来いと言う。武器も防具もなしで、西の半島へウンコ拾いの旅へ。トホ。

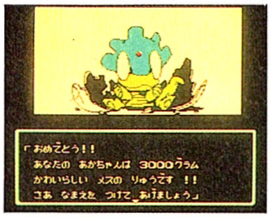
しかし苦労は報われる。引き換えにひとつだけ分けてくれる竜の卵は自分で好きなものを選ばせてくれる。どれにするか、当然誰もが悩むところ。これか？　それともこれ？　うーむ。

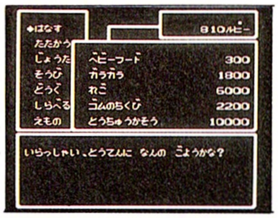

←竜のウンコを捜して大樹の中を行ったり来たり

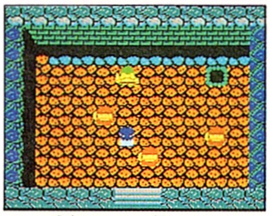

←念願のタマゴを手に入れる。選ぶのは慎重に

## 竜使いになるまでもタイヘン

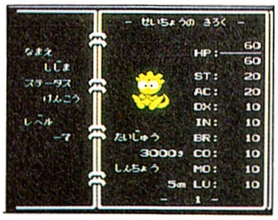
卵を手にしても持っているだけではダメ。竜は育てるのにお金がかかるものなのだ。モンスターを倒してお金をためているとそのうちに、ホラ！


←無事にタマゴからかえった竜。名前をつけよう

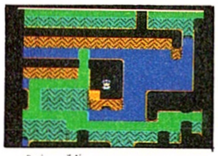

→竜のオモチャ各種。エサだけじゃダメってこと


←盗賊団を倒せば竜使いのヘルメットが手に入るのだ

チビ竜はひどく弱く、とても連れて歩くことはできない。丈夫になるまでは都の保育所に預けておこう。ちなみに料金は800ルピー。むぐぐ……。


←宿に泊るたびに自分の竜の成長の記録が見られる

竜にエサを与えるだけでなく、その他にもしなくてはならないことは山ほどある。まずは竜使いの印であるヘルメットを手に入れなくては。昔はお城でもらえたそうだけれど今は違う。なんとしてもお城の人に気に入ってもらえるようなことをしなくちゃならない。


←チビ竜のエサを求めて地下をさまよう。子育ても楽じゃないねえ

竜を育てながらすることはまだある。竜使いの笛が竜使いにはどうしても必要なのだ。ちなみに下町で売っているのは真っ赤なニセモノ。本物が欲しければミーナの村へ向かうのだ。


→ヘルメットを手に入れると城への出入りが自由に


←女竜使いとの出会い。彼女とはまた関わることになる

ただしタダでもらえるわけではない。笛を作ってもらうには、それを持つにふさわしい力量を示さなくてはならないのである。


→竜使いの笛を手にするためギョリュウ退治の旅へ

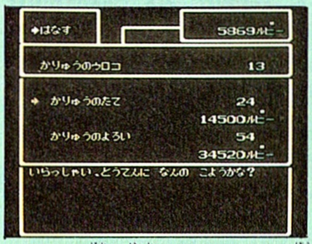

←画面を影が横切ったらそれがこのギョリュウだ

アル・シンバの出した試練は村人をおびやかす魚竜を退治すること。装備を整え、覚悟を決めたらいざ出発。まだまだ先は長いなあ。

## 粗食に耐えれば強くなる？

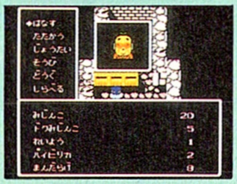
竜はエサを食べさせてやることによって成長していく。何がエサになるのかといえば、倒したモンスターがエサになるのだ。戦って経験値やお金が入るのではなくて、倒したモンスターが本当に竜の血となり肉となるわけだ。

また、食べさせるエサの種類によって竜の能力に変化が現れるから、何でもかんでも食べさせればいいってものではない。できるだけ体にいいものを食べさせたいっていうのが親心。さらに倒したモンスターを食べずに町や村へ持っていけば換金してもらえる。ウロコやホネから、強力な盾や鎧を作ってもらうこともできたりして、クジラもびっくり(意味不明)。


↑ウロコや骨、羽根からはいろいろな防具を作れる。もちろん有料だけれどもね


**おおたまじゃくし**
←チビ竜の初期のエサになる。消化がいいらしい(ホントか？)


**あまやどり**
←鳥型のモンスターは食べると竜の素速さがアップするという


←倒したモンスターを売ってお金を手にする


**すっぽんぽん**
←カメの仲間。体力は回復するけど食べると動きが遅くなる


**こつぎょ**
←カルシウムも竜には必要。チビ竜の時期に食べさせるべし

# 魍魎戦記 摩陀羅

カセット コナミ
3月30日発売／￥8500（税抜き）

# ゲームとコミックの幸せな関係

ゲーム化されるべくしてされたといえる、この作品。原作なんか知らなくても十分楽しめるできばえだけど、ファンならそのゲーム化ぶりが気になるところ。

文●石野ミチホ




ウルティマタイプのオートバトルをフューチャーした、シンプルなRPG。原作コミックの独自の世界観を、ていねいなグラフィック、サウンドで再現。

## 原作自体がゲームシステム？

またまたRPGなのである。大作ラッシュだし、大御所の直後でもあり、苦しい時期ではあるが、コナミさんも原作付き大作RPGでがんばっている。

コナミといえば、信頼できる大手メーカーの中ではRPGに弱い方である。アクションRPGは多いんだけど、コマンド型は少ない。でも、最近は「ゴエモン」のRPGや、この「マダラ」と意欲的である。コナミほどのノウハウがあれば、先発メーカーに追いつくのもすぐのはず。後発なりの強みを発揮してがんばってほしいものである。

で、この「マダラ」。さすがに新鮮味には欠けるものの、水準レベルには十分達している。ドラクエの後、ちょっと違うタイプがやりたい、というRPGファンはやってみるといい。しかし、個人的に興味をひかれたのは、ゲーム内容より、原作との関係の特殊性だ。




↑原作でおなじみのキャラクターがぞくぞくと登場。でも、知らない人にもわかる

## このサウンドがたまらんのです

ところで、コナミのサウンドは絶品だなあ。多分「悪魔城伝説」と一緒でカセットに音源載せてるんだろうけど、この音の深み、広がりは、今のところ他社の追随を許さないものがある。

「悪魔城伝説」そっくりじゃん、なんてカン違いする人もいそうなので、コナミの名誉のためにもいっておくけど、似ているのは音質なのであって、曲自体はオリジナリティ豊か。ゲームのムードにマッチしていて私は好きだ。じっくり聴いてみてくれ。

あ、それから、原作みたいに入れ替わりたち変わりするパーティー編成も楽しいぞ。バランスが取れてるからメンバーチェンジに抵抗がないのだ。




↑デモの一画面。グラフィック、サウンドともにムード満点、その気にさせます！




↑単なるセーブ画面ひとつとっても、なんだか凝っている。なお、ファイルは3つ

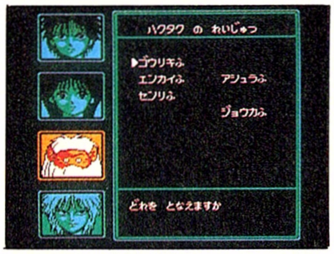
## ゲームというメディアの互換性

最近、ゲームとその他のメディアの交流が非常に盛んになってきている。ゲームがコミックや小説になったり、コミックがゲームになったり。そのこと自体は歓迎すべきことだ。有名キャラの名前だけを借りたような3流ゲームは目だたなくなってきたことだし。

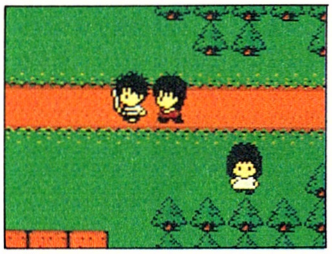
でも、この「マダラ」のケースはちょっと違う。原作付きゲーム、と単純にいいきれるものではない。ゲームに影響を受けて描かれたコミックを、またゲームの世界に逆輸入したのだから。よくよく考えてみると、これはとても斬新な試みだったのではないか。

例えば。関係ないけど世はバンドブーム。一昔前は、みんな洋楽ばかり聴いていた。しかし今、そういう連中の作った音だけを聴き、洋楽は聴かずに育った子供たちがデビューし始めている。いわば純粋培養の第二世代。そんな現象がゲーム界にも起こりつつあるのではないか。

繰り返しになるがこの「マダラ」、ゲーム自体は十分楽しめる文句のないできばえである。だからこそ、もう一歩突っ込んだ可能性を見たかったのだ。




↑ステータス画面で各キャラクターの顔を拝むことができる。原画に忠実な表現だ

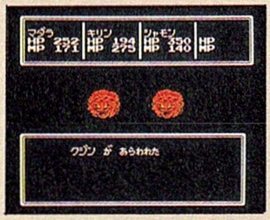


↑小さくなるからしかたがないとはいえ、こうなってしまうと原作とは全然似てない

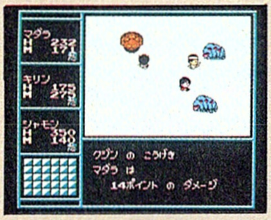
## RPGの戦闘システムを考える

「マダラ」の戦闘は、基本的にオート。逃げる、魔法、アイテムなどのみコマンド入力だ。はらはらしながら見ているだけってのもなかなかいいものだ。なんたってラクだし。でも、先を急ぐときなんかはちょっとうっとうしいかもしれない。「ウルティマ」系統の戦闘システムの宿命か。

でも、今なぜウルティマタイプなのか？ というわけで、類例比較だ。



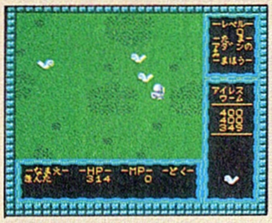
←戦闘突入シーン。なぜかじっと見るだけのシーンだ



←オートバトル＋補助コマンドの方式。わかりやすい



←元祖ウルティマ。マニュアルだとけっこう面倒だ



←ミネルバトンサーガ。多少のアクション性があった

# どっぷりと浸るRPGの世界

## プレストーリー

激しい雨の降るある夜のこと。遥か須彌山から、蓮の花に乗った赤ん坊がヒジュラの村に流れ着いた。村の長老タタラが、その手も足もない奇妙な赤ん坊を助け上げ、マダラと名付けた。赤ん坊はギミックと呼ばれる金属製の身体を与えられ、タタラの孫娘キリンとともに育てられた。

そのころ、世界は混乱のただなかにあった。ミロク帝と名乗る悪の覇王が現れ、配下のモウキとともに金剛国を打ち立てたのだ。そして辺境の村ヒジュラにも、侵略の手は迫りつつあった。

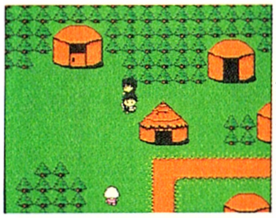



←ヒジュラの村に、赤ん坊が流れついた。マダラ誕生

## まずはヒジュラの村で情報収集

物語は、マダラ15才、タタラが金剛国の刃に倒れるところから始まる。タタラはヒジュラの村の長老、なくてはならない存在だ。マダラはキリンとともに、タタラを救うための方法を探らなければならない。

とりあえずの舞台は、ヒジュラの村の中。外に出るためには装備も強化する必要があるし、情報を集めなければどこにいってよいやらまったくわからない。村のどこに何があるか、そして村の人々は何を知っているのか。まずは村中を歩いてまわり、情報収集から始めよう。



←村には遊牧民風の家がたくさん。全部入ってみよう




←もちろんショップもある。雑貨屋にはお世話になるぞ

### タタラの家



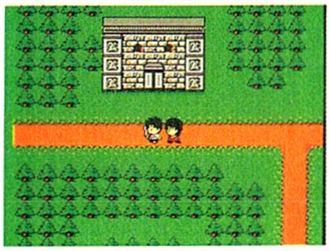

↑ここがすべての始まり。マダラの部屋も、キリンの部屋もこの家の中にあるのだ

### 地下道の入口




↑一民家の地下に、何やらダンジョンが…。しかし、扉には鍵がかかっていて入れない

### 謎の神殿



↑これは神殿。やはり最初は入れないのだ。クサナギの剣を手に入れた後で入ることに

### シャモンの家

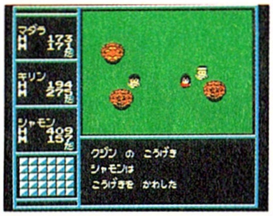



↑3人目の仲間、シャモン。話せばすぐに仲間になってくれる。村一番の戦士なのだ

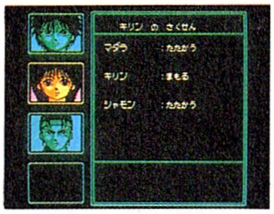
## 戦闘システム

パーティー人数は2人～4人。ストーリーに沿って、加わる仲間、別れる仲間、いろいろだ。敵モンスター＝モウキとの戦いも、この限られた人数の範囲で行わねばならない。

あらかじめ用意できる作戦らしい作戦はといえば、この「さくせん」コマンドでおこなうフォーメーションの決定くらいのものだ。

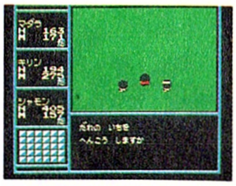



←これが戦闘シーン。ほっておくと勝手に勝負がつく



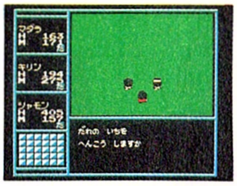

←戦闘中の行動変更は、タイミングよくボタンを押す

### フォーメーション1



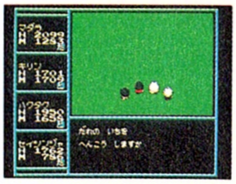

←序盤に便利な型。なかなか応用がきくのだ

### フォーメーション2




←悪例。敵は後ろから来ることもあるのだ!

### フォーメーション3




←パーティーが4人になるとまた違う展開が

## 序盤戦のモウキたち

この世界のいわゆるモンスターたちは、モウキと呼ばれる。システムがシステムだけに、各モウキの姿は小さくしか見えないが、戦闘の始めにだけ、通常のRPG同様大きく表示される。



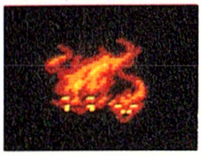
←クジン
HPがかなり高いので、長期戦になる。序盤のザコでは最強だ



←ムグラ
いわゆるザコ。いちばん弱い。レベル4～5もあれば一撃だ!



←ワウム
たいして強くない上に、動きがトロい。けっこうカモれる相手



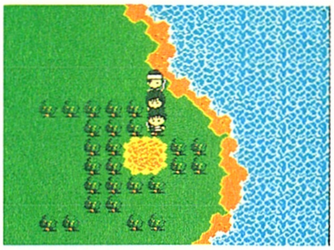
←ヒトウカ
最初はこいつを相手にレベルアップを目指したい。並の敵だ



←キガンセキ
こいつだけは沼地に出現する。他の4つに較べると全然強いぞ

## 最初の目的は…

最初の目的は、タタラの命を救うため、「白のソーマ」を入手すること。情報を集めるうち、「白のソーマ」はヨウチエンにあること、ヨウチエンは村の南東、沼地の中にあることなどがわかってくる。村の中でシャモンを仲間にしたらさっそく出発、レベルが4～5になったら目的地に向かおう。



↑ここが白のソーマがあるというヨウチエンの沼地だ。けっこう村から遠いのだ







# ●ベスプレIIは知的なゲームである

いよいよペナントレース開幕も近づき、ファンにとってはたまらない季節だ。そして開幕に合わせて、もう一つのプロ野球もスタートをする。そう、ベストプレープロ野球IIの華麗なるデビューである。

しかし、あわててはいけない。ベスプレは深いゲームである。ちょっとしたポイントを知れば、より何倍もゲームを楽しめるのだ。




■アスキー■3月30日発売予定■￥6800(税抜き)

## はじめに

来日する外人選手の多くは「日本では、練習にかける時間が長すぎる」と言って、驚くことが多い。

そもそも野球とは、イングランドに伝わるクリケットから発展したスポーツである。19世紀初頭、イギリスの移民がアメリカに持ち込み、現在のようなダイヤモンドや9人制が確立されたのは1846年、アレクサンダー・カートライト氏によってである。1869年には初のプロ球団創設、'76年にナショナルリーグ、1900年にアメリカンリーグが誕生した。

野球が日本にお目見えしたのは、1873（明治6）年である。以来、日本では〝第2の国技〟と言われるほど、人気が出ている。

120年間にわたり、日本で独特の発展をした〝野球〟は、すでに〝ベースボール〟とは異なるスポーツになっている。それが、冒頭の外人選手のコメントに現れているのだろう。

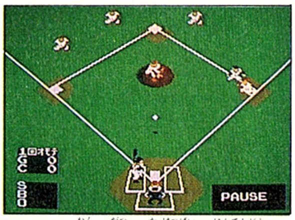
この野球とベースボールの違いは、「ファミスタ」と「ベスプレ」の違いにも通じるものがある。まずは、ここをチェックしておいてほしい。

## 諸悪の根元「ファミスタ」を越えて

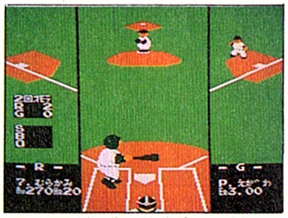
ファミコン初の野球ゲームは'83年12月に任天堂が出した「ベースボール」だ。チームや選手の個性もなく、よく言えばシンプル。現在のものと比べるのはかわいそうだが、熱狂的なマニアも生んだ名作である。しかし、'86年12月、ナムコから「ファミリースタジアム」が発売されるまで、野球ゲームは沈黙してしまう。久々の野球もの、高い完成度、ファミスタはブームになった。

が、ファミスタの完成度の高さは、不幸でもあった。以後、雨後の筍のように乱発された野球ものは、すべてファミスタの亜流の域を出ていない（息子たちも含めて）。各メーカーは、ゲームのオマケ部分で、安易に差別化を図り、新たな視点を求めることを放棄した。

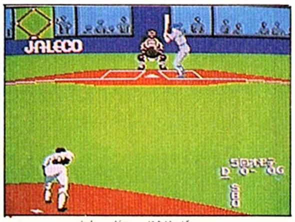
しかし、'88年7月、常識が破られる。「ベストプレープロ野球」の登場である。アクションを一切排した野球は、ファミスタ・タイプに飽きたファンに受け入れられ、新しいジャンル、野球SLGが確立した。現在ではPCエンジンにも野球SLGが登場している。




↑1983年12月7日発売、任天堂の『ベースボール』だ。選手の個性もなく、今、見れば原始的なゲームであるが、当時は大人気だった



↑1986年12月10日発売、諸悪の根元、ナムコの『ファミリースタジアム』。このゲームのデキが良すぎたため、個性的な野球ゲームが…




↑1987年6月26日発売、ジャレコの『燃えろ!!プロ野球』。見せることでファミスタとの差別化を図ったが、致命的なミスが多すぎた



↑1988年6月28日発売、タイトーの『究極ハリキリスタジアム』は、ファミスタの亜流の中では、上の部類。選手の成長には燃えた

# 素晴らしきSLGの世界
## ――疑似体験に浸る喜びを知って欲しい

SLGと言うと、「大戦略」等の“戦争もの”や「信長の野望」等の“戦国もの”を考える人が多いと思う。だが、これはSLGの一部でしかない。SLGが含むゲームの広さは果てしなく大きく、総てのゲームはSLGであると言っても、決して過言ではないのだ。

そこまで範囲を広げずとも、SLGは広い。“株式もの”、“ビジネスもの”、“フライトシミュレーター”等、あらゆるものがSLGのテーマになっている。パソコンでは、東西冷戦をテーマにした超辛口SLG「バランス・オブ・ウォー」や、女の子とのお付き合いを楽しむ、かなり軽めの“デートシミュレーション”など様々なSLGが楽しめる。しかし、ジャンルの固定化は、新陳代謝を弱める。新しいジャンルの開拓は、いつでも必要なのだ。

かくして、“新しい波”が起きた。市政SLG「シムシティ」や、神の目SLG「ポピュラス」の登場である。それぞれに、あまり詳しく触れている余裕はないが、シムシティはファミコン移植が決定しているようなので、いずれ遊べるだろう。ベスプレも、この新しい波に乗って登場したSLGの一本だ。

この新しい流れが、どこへ行き着くかは、まだ見えてこない。だが、流れを変えていくのは、君達ユーザーだ。そのためにも、君達にはSLGをプレイする喜び、楽しさを知って欲しい。

例えば戦争ものには、首都占領、敵部隊全滅等の“勝利条件”がある。これをクリアすれば、ゲームに勝てるわけだ。しかし、考えて欲しい。SLGは勝った負けたと騒ぐものではないのだ。**結果は付け足しであり、その過程こそが魅力的なのだ。“疑似体験の楽しさ”、これがSLGのすべてなのである。**

ベスプレに於いても、それは変わらない。ペナントレースを制することも喜びだが、それでは十分に楽しんでいるとは言い難い。疑似体験自体を楽しめるようになれば、SLGの世界は、さらに深く、大きく、広がっていく。

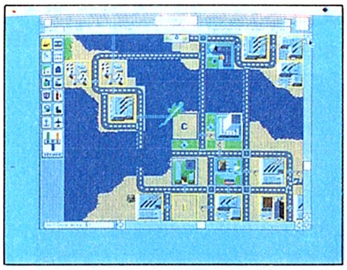
以下の項目では、勝つことより、楽しむことに重点を置いた。“解説”はルーキーを、“詳説”は前作経験者を対象にしている。



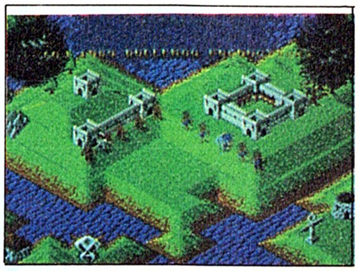
↑システムソフトの『大戦略』シリーズは、ウォーSLGの定番。各機種にも移植され、あっちこっちでハマるユーザーが続出した。それにしても、問題は『大戦略III』である。私は、一度立ち上げただけで、イヤになってしまった



↑光栄と言えば戦国(歴史)SLGの大御所。どのゲームもコストパフォーマンスは高く、価格分以上に楽しめる。中でも、この『信長の野望』は代表作と言ってもいいだろう。特に最新作『戦国群雄伝』と『三国志II』は遊べる



↑米のMAXISが発表した市政SLG『SIM CITY』だ。IBM-PC、アミガ、コモドール64、マック等、米のパソコンを総なめにして、日本へ。FM-TOWNSで稼動中。計画的に開発をしていかないと、ゴ○ラが上陸する(笑)



↑こちらは英国産の『POPULOUS』。神と悪魔、それぞれにひいきの種族がいて、ひいきの種族を応援し、発展させる。最終的には、敵の種族を全滅させることが目的。敵種族が発展しないように、火山や地震でイジめるのが楽し…

# 試験にでるかもしれない“監督”
## ――マン・ウォッチング、人間を読むことの楽しさ

**解説**

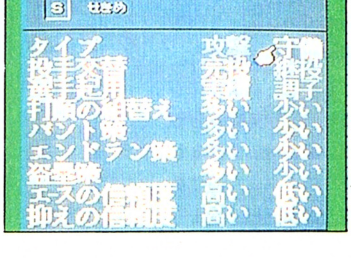
ベスプレIIでは、COMが担当する監督に個性がある。例えば、一死一、二塁の時。送りバント、ヒットエンドラン、盗塁など、どう攻めるかが監督によって変わってくるわけだ。

この監督の個性は“リーグデータ”内の“監督データ”で設定ができる。タイプ、投手交代、選手起用など9項目が用意されている。このデータのおかげで、各試合に変化が出るわけだ。

おそらく、ルーキーは、このデータをいじりまわしたくなるだろう。実際、SLGは試行錯誤の繰り返しであり、いろいろやってみることは好ましいのである。しかし、これは、ある程度ゲームをやりこんでからの話なのだ。**ルーキーがまずやらなければならないことは、データが何を表しているかを把握することだ。特にこの機能は前作にはなかった。**ゆえに経験者も、まずはじっくり見て欲しい。各データの意味が、おぼろげにでも見えてきたら、いじりまわし、比較するのもいい。

各監督の考え方、攻め方が見えてきたら、ベスプレIIの深さは倍以上になる。対戦相手の監督のウラをかく。ここに無上の喜びがあるのだ。

総てのチームをCOMに任せ、監督の采配を予想して楽しむ。ここまで来れば、真のベスプレ者と胸を張ることができる。自ら監督を担当し、勝った負けたと騒ぐのは、まだまだお子様なのである。



↑監督の性格は、9項目のデータで決定される。チーム事情も考えて設定しないと、泣きを見ることになる

**詳説**

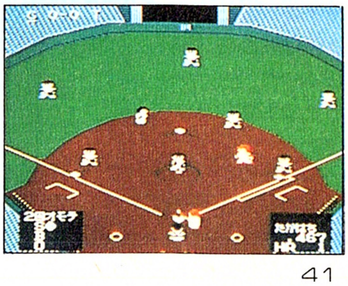
データの意味を知り、それが実際のプレイで、どう扱われるかを知った。では、次のステップへ進もう。解説でも簡単に触れたが、第一に“監督”としての疑似体験である。

これは、一番当り前の楽しみ方だ。前作の経験者は、イヤになるほどやったことだろう。だが、今回は監督、チームに個性がある。**前作以上に、腹のさぐり合いが楽しめるわけだ。それだけに、作戦が決まった時の喜びは前作以上のものがある。**

次のステップは“オーナー”である。直接、試合で采配をふるうのではなく、監督のデータ設定だけを行い、あとは見ているだけ。これは、自ら手を下す以上に“ハラハラドキドキ”を楽しめるだろう。

プロ野球の監督をするということもそうだが、オーナーとしてシーズン途中で監督更迭など、実生活では絶対に味わえないことだろう。繰り返すが、勝ち負けよりも、こういう“疑似体験”の楽しさが、SLGの真骨頂であることを理解して欲しい。

オーナーを堪能したら、最後は単なる“ファン”になり、監督の作戦を推理して楽しむ。やはり、これがベスプレ究極の楽しみ方であろう。たかがゲームのウォッチモードで、友人達と盛り上がる。最高の疑似体験である。昨年の日本シリーズ最終戦より盛り上がることも多々あるのだ。その気にさせてくれるのが、いいSLGなのである。



↑バント、エンドラン、盗塁など、どうランナーを進塁させるかは、監督の考え方一つ。腕の見せ所でもある

## ◎試験にでるかもしれない"球場"

### ——多ければいいというものではない。2種類で充分なのだ

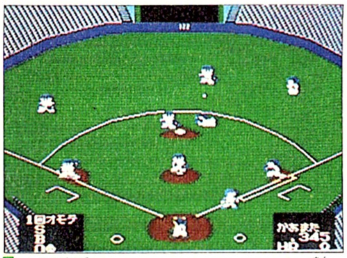
**解説** 最近の野球ゲームでは、複数の球場が当り前になっている。中には6種類もの球場が用意されているソフトもあるようだ。しかし、これも、あまり意味のない場合が多い。ドーム球場や、異様なまでの変形グラウンドなど、その最たる例だろう。

ベスプレIIでは、人工芝グラウンドのAタイプ、内野が土のBタイプ、2種類の球場が用意されている。チーム毎にフランチャイズ球場を、どちらかに決めるわけだ。2種類というのは少なく感じるかも知れないが、実際に遊んでみれば、これで十分なことが理解できるはずだ。

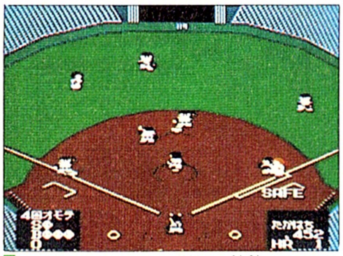
人工芝のAタイプは、球速が速くイレギュラーもないが、下半身にかかる負担が大きく、選手は疲労しやすい。

一方、土のBタイプは、選手にかかる負担は小さいものの、エラーが出やすくなる。

ルーキーは、この球場の差を、あまり気にかける必要はないが、君が真のベスプレ者を目指すつもりなら、いつでも頭の隅に置いておくべきだろう。



↑人工芝グラウンド。イレギュラーは少ないが、球足が速く、疲労も溜りやすい。ベテランの多いチームは避けた方がいい



↑土のグラウンド。選手の足腰にかかる負担は少なくなるが、イレギュラーが多く、エラーが出やすいという欠点を持つ

**詳説** ベテラン監督になると、2種類の球場の違いを用兵や作戦に利用する。この臨機応変も、ベスプレIIの大きな楽しみだ。

土の球場ではベテランを、人工芝球場では若手を起用する、等は基本中の基本である。投手と違い、野手のスタミナ、疲労度まで気にかけているユーザーは、そう多くないだろう。だが、ここまで用兵にこだわってこそ、真のベスプレ者なのだ。

また、球場の違いは、作戦を立てる上でのポイントになることも多い。もちろん、打者、走者、投手、野手らの力量も大きく関わってくるのだが。

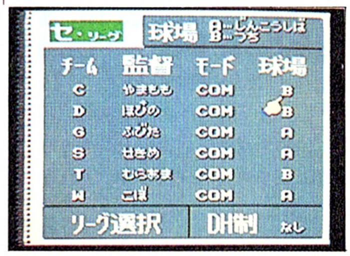
例えば、無死一塁の場合。人工芝のグラウンドなら球足の速いことを考慮して、ヒットエンドランをかける。土のグラウンドなら、走者を確実に得点圏に送るためにバントをする。

というように、球場の違いまで考慮するようになれば、作戦が成功した時の喜びも大きくなるし、"用兵の妙"と言う、新しい楽しさを手にすることができるわけだ。

ただ勝つだけでなく、ディティールにこだわって勝つ。自らが監督として遊ぶ場合、そこまでやってこその、疑似体験に浸る喜びなのだ。

冒頭、球場は多ければいいというものではないと書いたが、ベスプレの場合、12球団の球場を、正確に再現した(広さ、フェンスの高さ等)12の球場なら、ぜひ欲しい。無意味な変形よりも、正確な藤井寺を! プロ野球をタイトルにしている以上、ベスプレIIIでは、風とともに、ぜひ取り入れて欲しい。

→グラウンドの選択は、選手の構成、戦法等で選ぶのが無難だろう。プロ野球に合わせて、でもいいが




## ◎試験にでるかもしれない"選手データ"

### ——スーパーヒーローの誘惑

**解説** 選手のデータを、自由にエディットできる。これはプレイの幅を大きく広げてくれるが、同時にゲームが崩壊する危機をも内包している。

**ルーキーの陥りやすい罠、それがスーパーヒーロー、スーパーチームの誘惑である。**

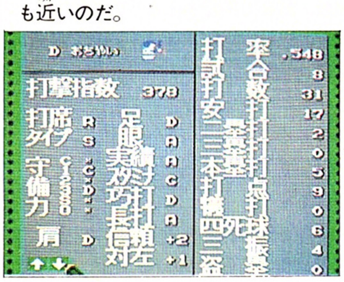
確かに、スーパーチームの快進撃は、最初の数試合は気持ちのいいものがある。しかし、それが喜びに結びつかないことが、すぐに理解できるだろう。当り前である。このベスプレを監督してプレイする場合、**その醍醐味は"胃痛"にあるのだ。**思い通りに動いてくれない選手達、相手の督督にウラをかかれた時の悔しさ。こういう体験こそ、浸る喜びなのだ。ルーキーは、1日も早くスーパーヒーローやスーパーチームの誘惑に打ち勝ち、真のベスプレ者を目指して欲しい。

スーパーチームで優勝することはアホでもできる。スーパーチームには監督としての楽しみがないのだ。監督として、胃痛を体験すれば一人前である。

ここまでになれば、スーパーヒーローやスーパーチームを使って楽しむこともできるようになる。そういう楽しみ方もいろいろあるのだ。監督不用のムナしい優勝さえやめれば、どう遊ぼうと君達の自由なのだ(中には、「ムナしい勝利が大好きだ」と言うユーザーもいるだろう。もちろん、それはそれでベスプレ者の一つの頂点ではある)。

選手のデータをいじって、楽しめるようになれば、真のベスプレ者なる日も近いのだ。

→選手のデータ、成績を自由にいじれるのがベスプレIIの大きな魅力。しかし、オールSの誘惑もかなり強い




**詳説** では、選手のいじり方についても、少し触れておこう。

もう分かっていると思うが、SやAは乱用しないこと。バランスを崩す、一番大きな原因になる。ただし、崩壊したバランスを楽しむのも、ベスプレの一つの遊び方であることは前述の通りであるが。

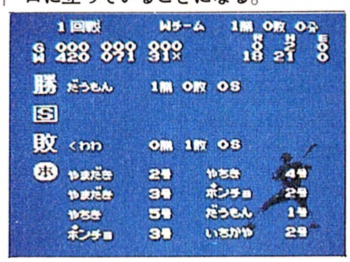
**選手のデータと、監督の個性が絡み合って、チームのカラーが出来上ることも忘れてはいけない。**足の遅い選手ばかりでは機動力野球はできないし、力のある抑えがいてこその継投策なのだ。基本的なことではあるが、選手達と監督の相性が、オリジナルチーム・オリジナルリーグの成功のカギを握っている重要ポイントなのだ。

しかし。あまりにも当り前過ぎる組み合せが、面白味に欠けると言うのも事実なのである。かの沢田"ジュリー"研二先生も"Bad Bad Bad Tuning ズレてるほうがいい"と歌っておられた。わざと少しだけバランスを崩して味付けできるようになれば、一人前のベスプレ者だ。

とにかく、選手データをいじると言うことは、バランス感覚が要求される。それこそ試行錯誤の繰り返しなのだが、この試行錯誤の繰り返しこそ、ベスプレの、延いてはSLGの醍醐味なのだ。そこに気がつけば、この作業が楽しくてしかたなくなるはずだ。

「今度はこうしてみよう」「次はああしてみよう」と、"過程を楽しむ"ようになれば、君は真のベスプレ者のとば口に立っていることになる。

→だが、こんな試合ばかりだと、すぐに飽きてしまう。過ぎたるは及ばざるが如し、なのである



## ◎試験にでるかもしれない"試合中の監督の役割"1▸投球編

### ——投手の能力を把握し、投手に力を100％発揮させる

**解説** さて。試合中、監督がやるべきことは何か。

サインを出すことや、選手の交代など。確かにこれは重要なことであるが、一番大切なことは別にあるのだ。

それは、何もしないことなのである。

意外に思うかも知れないが、投手を信じ、投手に任せるだけの度量がないと、名監督にはなれない。もちろんポイントポイントで指示を出すことは必要だが、のべつ幕なくサインを送ることは、試合のテンポも崩すし、避けた方がいいだろう。

では、投手起用のポイントについて。一番重要なのは、投手の役割をきっちりと決め、先発ローテーションを守ること。昨年の巨人・槙原のような"先発、抑えに大車輪の活躍"は、愚の骨頂だ。現に槙原は故障で、シーズン後半を棒に振った。

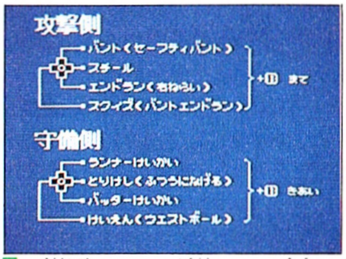
ベスプレでは、特にローテーションの確立が重要なのである。人間と違い、データはムリがきかないことを忘れてはいけない。ペナントレース後半で、ローテーション無視のツケが回ってくると、悲惨の極致である。

**詳説** 試合中、投手に対して、気をつけねばならないのは、スタミナである。燃えるような豪速球や、鋭い変化球も、スタミナが十分にあってこそ。どんな大投手も、スタミナが切れれば、ただの人。打ち込まれるのは必然だ。そうなる前の見切りが、監督の最大の腕の見せ所である。

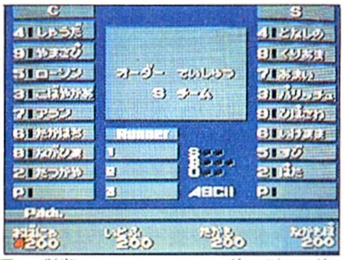
そのためには、ベスプレIIで新に採用された機能"マウンドに行く"を活用することだ。投手が何を言おうと耳を貸す必要はないが、同時に表示されるスタミナ指数は、投手交代の目安になる。くれぐれも過信は禁物だ。

試合中、もう一つ、大事なポイントがある。"敬遠"の活用だ。自ら負けを認めるようで、なかなか出しにくいサインだが、つまらない意地は試合を破壊する。突っぱってばかりいると、大事な投手のスタミナを浪費するばかりだ。時には引くことも必要なのである。

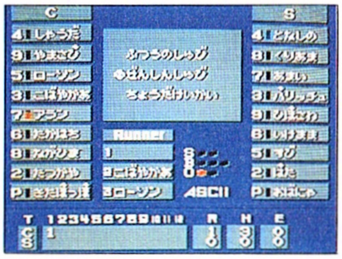
状況に応じた守備シフトの変更も、常に心掛けておきたいポイントだ。しかし、これも過ぎたるは及ばざるが如しであることを念頭に置いて実行して欲しい。



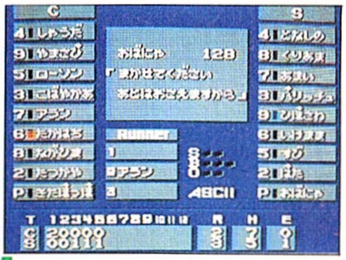

↑今回使えるサイン一覧である。気合いというのは、少しだが、スタミナが回復する。使い所を考えて



↑先発ローテーションは、必ず作り、必ず守ること。長いペナントレースでは、ピッチャーの使い方が重要なのである



↑守備位置の変更も、頭を悩ますポイントである。それだけに、決まった時の喜びも大きい



↑注意すべきなのは、残りのスタミナである。ピッチャーが何を言おうと、代える時は代えるのだ

## ◎試験にでるかもしれない"試合中の監督の役割"2▸攻撃編

### ——監督の醍醐味がここにある

**解説** 一方、攻撃時の監督は、比較的に忙しい。サインを出す回数も、守備時に比べて、かなり多くなる。状況は、刻一刻変化していく。それに対応するために、監督の動きも多くなるわけだ。たった1球で、ガラリと状況が変化することも多い。

ゆえに、攻撃時の監督に求められるのは、素早い決断力である。優柔不断では後手を踏んでしまう。セオリーも重要だが、"野生のカン"が勝負を分けることもある。とにかく、素早い決断を心掛けること。何もせずに失敗するよりは、動いて失敗した方が気持ちがいい。例えそれが致命的な失敗でもあってもだ。せっかくの"疑似体験"である。失敗を楽しむぐらいの余裕でプレイしたいものだ。

長いペナントレースをノーミスで乗り切るなど不可能だし、ミスを取り返すチャンスは必ず訪れるはずだ。

もちろん、守備同様、監督が動かない方がいいケースもある。間違っても4番に送りバントなどさせてはいけない。もっともこれは、勝つため…ではなく、純粋に美学の問題であるが。

**詳説** 攻撃時の監督の最大のポイントは、攻撃の使い分けだ。送りバント、ヒットエンドラン、スチールを使い分ける。意外と、これに無頓着なプレイヤーも多いのだが、これはキッチリと使い分けたい。

投手、野手の守備力・肩・足、走者の足、打者の打席・タイプ・眼・巧打、球場の種類、カウント等、考慮にいれなければならないポイントは数多いが、それを一瞬に判断して決断を下す。これぞ監督の醍醐味、喜びなのだ。

なれないうちは、タイムをかけ、じっくり作戦を練るのもいい。やがて、一瞬で判断できるようになる。

選手交代のタイミングは、投手の交代ほどではないにしても、監督が頭を悩ます所だ。ここも、積極的に行った方が、後悔は少なくてすむ。

もっとも"悩む"ということは、SLGをプレイする上で、最高の楽しみの1つであるから、思いっきり悩むのも、正しいベスプレの楽しみ方である。

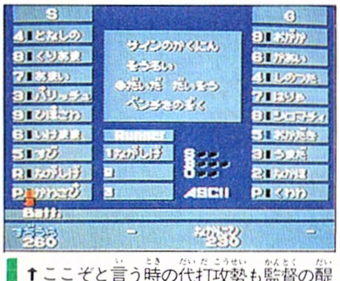
ベスプレを楽しむ方法は無限にある。勝敗など、小さいことにこだわらず、この異次元の世界を堪能して欲しい。



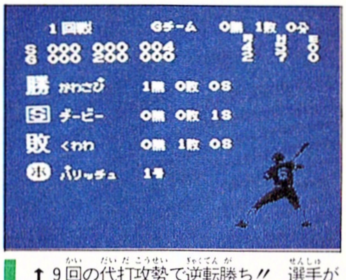
↑ランナーの足に自信があるなら、盗塁は最高の作戦だ。無死二塁になれば、一打で得点可能だし、三塁へ送ってもいい



↑確実に得点圏にランナーを置きたい場合は、送りバントなのだが、バッターの巧打にも注意しなければならない



↑ここぞと言う時の代打攻勢も監督の醍醐味。ただし、後の守備位置まで考えておかないと、悲惨なことになる



↑9回の代打攻勢で逆転勝ち!! 選手が思い通りの活躍をしてくれた。これこそ監督冥利につきるゲームだ

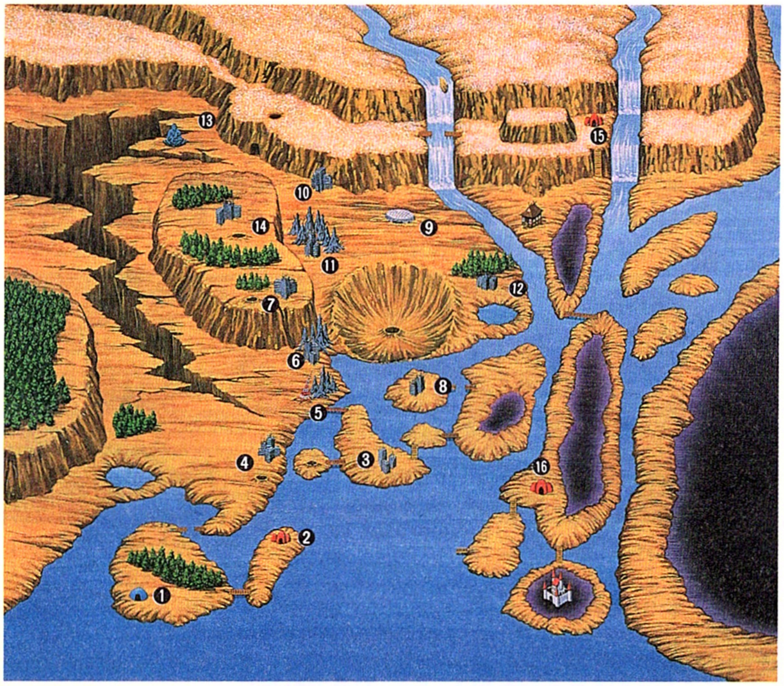
デジタル・デビル物語
# 女神転生II

■ナムコ■4月6日発売■¥7800(税抜き)■カセット



# 汝、いかにして救世主となり給ひしか

きゅう せい しゅ【救世主】
①世の中の人々を救う人。②人類の救済のため、神が終末時につかわす者。ヘブライ語でメシア。ギリシャ語でクリストス。



## AD2036 TOKYO MAP

①京浜第3シェルター
②羽田　③有明　④品川
⑤芝　⑥六本木　⑦渋谷
⑧銀座　⑨後楽園　⑩池袋
⑪新宿　⑫上野　⑬東京大仏
⑭中野　⑮足立　⑯夢の島

20世紀末に起きた最終戦争は全世界に壊滅的打撃を与えた。人間は理性を失い、秩序は消え、混沌と化した。東京も新型爆弾の直撃を受け、地形は変わり果て、荒涼とした砂漠とガレキの積み重なる街が残った。しかし、すべての人間が消え去った訳ではない。シェルターに逃げこんで助かった者もいたのである。だが、無政府状態の地上では従来の法は通じず、不安と恐怖だけが支配していた。

そして悪魔が次々と現れた。

地の裂け目から、複雑に連なる地下道から続々と出現し、あっという間に地上を埋めつくした。地下道はもとより、高層ビルの残骸や地下鉄のトンネルなどあらゆる場所は魔窟と化したのだ。

それでも人間は滅びず、ある者は悪魔と戦い、またある者は悪魔と共存していこうとしていた。中には恐怖のあまり発狂し、武装したまま人間、悪魔の区別なく襲いかかってくる者や、マッドサイエンティストの手によりミュータント化されてしまったものもいた。人間間の対立も深刻化し、救世主を求めるメシア教と悪魔と共存していこうとするディーヴァ教が激しく争っていた。

人類の未来はどこにある……？

## 人類の救世主の目的は魔王を倒すことなのか、東京を復興させることなのか？

ストーリー上の詳しい流れは後述するとして、プレイヤーたる主人公の少年の目的は「救世主」になることである。魔王パズスはそう語りかける。

ただ救世主になるとは言うものの、いったい何をなすべきなのだろうか。悪魔を全滅させ、人類だけの地球を取り戻すのか、東京そのものを20世紀末のように繁栄させることが目的なのか。

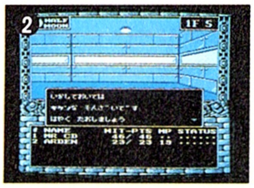
例えば「ドラクエ」なら、平和な世の中に現れた魔の侵略を阻止し、敵のボスを倒すことが最初から設定されている。他のRPGにしても多くが同様の形態をしている。

「女神転生II」はどうか。

世界は人類の手によって滅び、そこに乗じて現れた悪魔たちが、残り少ない人類を脅している。それだけではない。悪魔と共存しているものもいれば、人間が悪魔化したものさえいる。つまり、敵対する生命体はピラミッド状の階層を成してはおらずに、いくつかの平行する多重構造になっているのだ。

このような設定上で「救世主」になるという事は、決して一元的な「敵のボスを倒す」事にとどまらない事を示唆している。最初はパズスの指示通りに行動していればよかろう。だが、物語はそんな単純じゃない。慈悲の気持ちを忘れずに、注意深く進めていこう。


1
←パズスは何を元に「神の使い」と名乗るのか。ただのはったりか


2
←何に対して危険な存在なのか。その答えはどうでるのだろう


3
←ディーヴァ教の救世主ではなさそうだ。共存する訳じゃないしね

## 銀座までの悪魔達 (順不同、抜粋)


グリーンスライム 外道


アスコモイド 外道


クラベビ 外道


マンイーター 外道

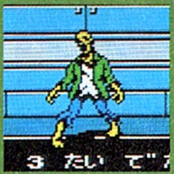

ボーンゴーレム 外道


パンクス 狂人


キンズヘッド 狂人


メタル 狂人


ハイウェイスター 狂人


ゾンビ 悪霊


コープス 悪霊


ボデコニアン 悪霊

## SCENE 1 デビルバスター

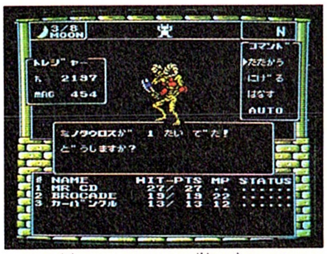
### 主人公、パートナーの少女、仲魔たち

京浜第3シェルターの地下4階にあるコンピュータルーム。主人公は体感RPG「デビルバスター」のプレイに熱中している。

電源を入れ、デビルバスター開始のメッセージが表示され、主人公、少女、親友の3人分の名前を入力し、15ポイントの能力値を振り分けると2Dの迷宮が広がっている。前作に登場したダイダロスの塔8階のミコンの街だ。ここでの目的はミノタウロスを倒すこと。レベル4～6位でカーバンクルがいれば勝てるだろう。するとしず玉が手に入るので、邪神像に捧げてみる。画面は真っ白になり、パズスのメッセージが浮かび上がってくる。あなたは人類の救世主であると……。



←パズスは悪魔出現についての成り行きと救世主の事を話してくれる



↑ボス格だが、サイズは他と変わらない



→コンピュータルームで我に返る主人公

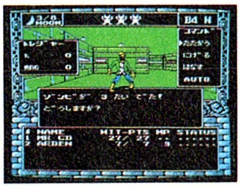
## SCENE 2 京浜第3シェルター

### 主人公、親友、デビルバスター(その周辺)の仲魔たち

画面は一転して3Dフィールドへ。デビルバスターでのパズスの言葉を聞いた主人公と親友は「救世主」として戦いに赴く決意を固める。

現実とゲームが融合し、2人の少年は救世主となった。最初の目的はシェルター内のどこかにいる夜魔の死人使い、ネビロスを倒すことだ。パズスはそう言った。シェルター内の調査に出る2人の前にゾンビやグールが襲いかかってくる。武器は各人ワルサーPPKのみだ。ネビロスの強さはゾンビたちとは比べものにならない……。

ネビロスを倒した2人は、シェルターの外へ出ていった。


→ゾンビは楽に倒せるが、グールが少々強い。魔法で応戦する


←ネビロスを倒してもゾンビたちは消えずに現れる

## SCENE 3 羽田

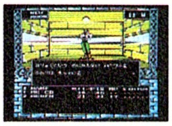
### 主人公、親友、新たな仲魔たち

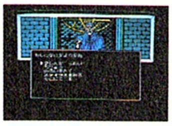
シェルターの外へ出た2人。目の前に広がるのは崩壊した東京の姿。シェルターから行くことができるのはたった1つの街だけ。羽田へと進む。

ネビロスを倒し、地上へ出た。赤く壊れた橋へ行ってみたが、渡し番であるモーラは炎の割り符がなくちゃ通せないと言う。その北にある橋を渡り、西へと進む。小さな島の端には羽田の街があった。そこには謎のキャラであるチェックマン(味方だ)がいた。他のチェックマンへのワープとセーブをしてくれる。他に邪教の館と回復の泉そして狭いビルが1棟。いくつかの部屋があり、様々な情報をくれた。



↑さるお方、とは誰のことだろうか


↑これは内部数値で表示はされない

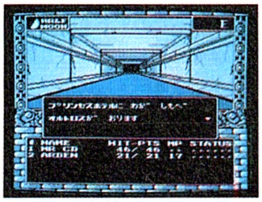

↑ここの邪教の館はよくお世話になる

## SCENE 4 品川

### 主人公、親友、シェルター外と合体で得た仲魔

羽田を出て、炎の割り符を見つけた2人はモーラの渡しに乗って北へ進む。荒涼と広がる大地には黒っぽい穴と、品川の街が見える。

品川の街の手前にある穴に入るとそこは地下道だった。1本道をずっと進むと、突然パズスが主人公のハンドヘルドコンピュータから話しかけてきた。「プリンセスホテルに手下のオルトロスがいます。お仲魔にして下さい」と。新たな目標ができた。途中にある階段を登ると、そこは品川の中だった。いくつかの建物ではオルトロスのことや、東京タワーにいる魔女についての情報をもらい、プリンセスホテルへと入ってみた。ちょっと複雑な迷宮と化していたが、オルトロスを発見、2人はこわごわと話しかけてみた……。



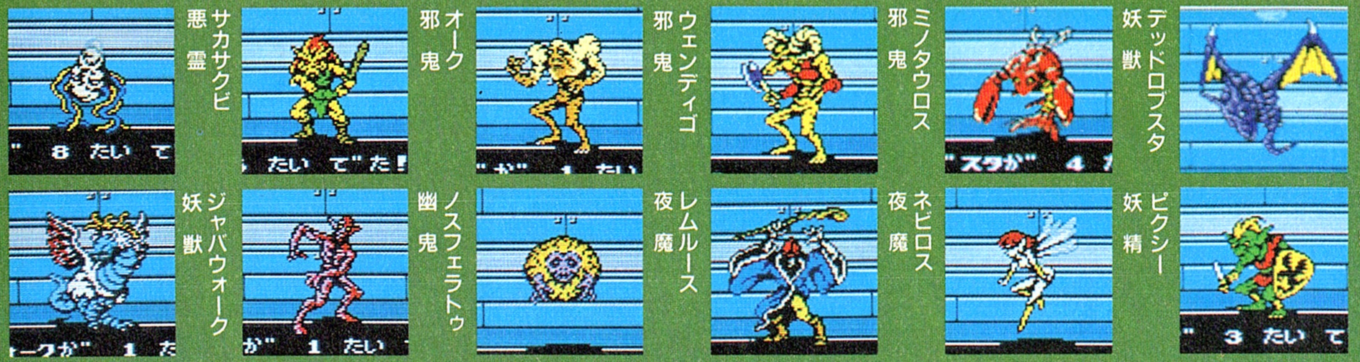
→オルトロスはケルベロスの兄弟。だがコイツはパズスの忠実な手下だ



→いかなる魔女がいるのか。魔女というぐらいだから相当な力がありそう



↑オルトロス出現。戦っても勝てない



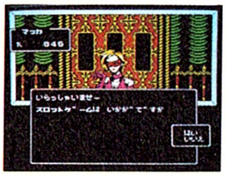
サカサクビ 悪霊
オーク 邪鬼
ウェンディゴ 邪鬼
ミノタウロス 邪鬼
デッドロブスタ 妖獣
ワイアーム 妖獣
ジャバウォーク 妖獣
ノスフェラトゥ 幽鬼
レムルース 夜魔
ネビロス 夜魔
ピクシー 妖精
ゴブリン 妖精

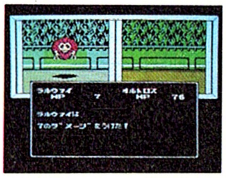
## SCENE 5 有明

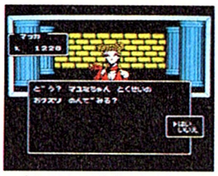
### 主人公、親友、オルトロスを含む仲魔たち

品川にある通路を抜けて有明へと出る。建物は廃墟と化しているが、品川とは異なった活気が街全体に漂っている。ドーム状の建物もある。

品川の通路でメシア教の男からソロモンの指輪をもらい、さらに進んでいくと西側の地上に出た。すぐ近くにある有明の街はさまざまな店があり、雑然とした印象がある。各種アイテムを扱っているジャンク屋、スロットマシン、ビッグアンドスモール、コードブレーカーなどのカジノ、ドームでは連れている仲魔を参加させる闘技場などがあり、一大歓楽街となっていた。


➡スロットマシンと女の子


➡闘技場でお金賭けを


➡怪しげな薬売りのマユミ

## SCENE 6 芝

### 主人公、親友、オルトロスを筆頭とする仲魔たち

品川で聞いた「東京タワーの魔女」退治に芝へと進む。街の中には東京タワーと邪教の館があるだけ。意を決してタワーの中へ入っていく。

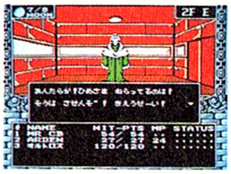
東京タワーには結界が張られていた。これを破り（方法は簡単）、中に入ると1階は奥へ続いている通路があるだけ。2階へ上がるエレベーターがあった。東京タワーも上の方はほとんど使い物にならなくなってしまったのだろう。

2階には魔女の召使いと思える男が数人の、魔女本人がいた。

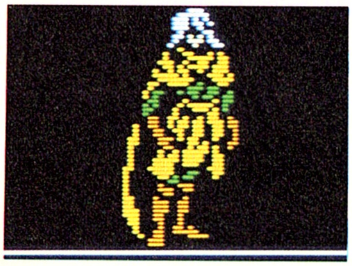
………。

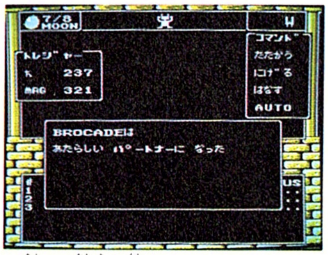
なんとパーティは大きな転機を迎える破目になってしまった。1人の少女が加わったのである。

自分の信じる道はどこにあるのか。誰を信じるべきなのか。だが、新たな目標ができたことだけは間違いない。


➡魔女の手下だ。怒るけど、何もしない

⬇さて、いったい誰なんでしょう（白々しい）




➡新たな仲間が加わったシーン

## SCENE 7 六本木

### 主人公、少女、仲魔たち

芝の北にある六本木。迷宮になっている手前の建物に入る。複雑な姿をしているが、レディース用の防具屋や回復の泉がある。

芝で目的の大巾な転換を強いられた主人公たちは、その先にある六本木へと進んだ。街の中にはいくつか建物があるが、ショップらしき所は入口が封鎖され、4つあるビルも迷宮は1フロア分しかなく、各所に出入口があるだけだ。

この迷宮に1軒のバーがあった。ここで得られた情報は、これまでパズスが与えてくれた使命よりもはるかに大きく、しかも謎めいていた。

「7本のピラー（小さな柱）には星の力がこめられており、失われた王城を呼び戻すことができる……」

これはいったいどういう事か？　その意味するところは解らない。だがピラーを集めなくてはならないようだ。



⬅その意味するところは解らない。だが「失われた王城」が重要であることは間違いないだろう

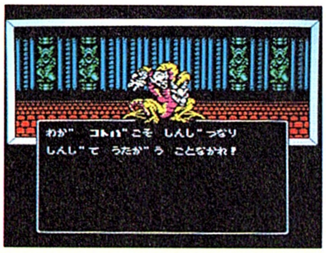
## SCENE 8 渋谷

### 主人公、少女、仲魔たち

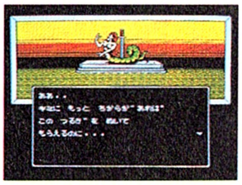
六本木を出てさらに北、通路を抜けて渋谷へ。街の中には多くの建物が立ち並んでいる。ビル、ハチ公、ジャンク屋……。手前のビルへと入る。

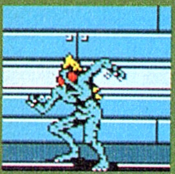
ビルに入って直進すると受付があり、街を仕切っている教祖、バラムに会わせてやると言われて300マッカ取られてしまった。さらに進むとバラムの事を讃える女性がいて、その奥にバラムがいた。見るからに禍々しい姿だが、迫力に圧倒されてしまった。味方であるとは思えないのだが……。バラムの元を去り、2階へと行ってみた。宝石とアイテムを交換してくれるラグの店、肩をもんでくれるように頼むヘンなオヤジなど、ヘンなヤツらが住みついていた。

バラムの建物を出て、他へも行ってみた。ハチ公、インテリジェントビル、そして不気味な空間へと。



⬅コイツがバラムだ。戦うか、従うか……


➡いきなりだがナーガである。助けるには？


メロウ 妖精


アプサラス 妖精


コボルト 地霊


コワトリクェ 妖魔

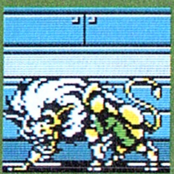

カーバンクル 妖鬼


フォルネウス 妖鬼


ケルピー 妖精


オキュペテ 妖精


ドワーフ 地霊


オルトロス 魔獣


キマリス 妖鬼

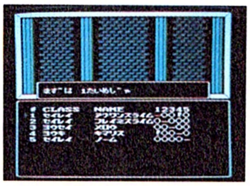

キリン 聖獣

# 合体についてのさらに奥深い考察

前号で合体についてのごく基礎的な要素を説明したが、今回はもっと突っこんだ解説をすることにしよう。

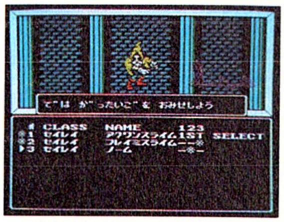
まず2身合体について。

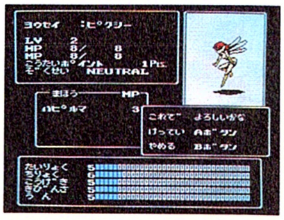
下の表を見てほしい。これは2身合体でできる仲魔を種族単位で見た表だ。基本的には種族と種族の組み合わせになっている。その中で双方のレベルを平均化し、出来上がる仲魔が決まっていく。概念としてそうなっており、個体レベルで考えれば、すべて特定されるのだが、それをやるにはいかにも数が多すぎるのでこの表のお出ましとなった訳だ。かみ砕けば一方がレベル30の幻魔、もう一方がレベル10の精霊の仲魔とすれば、出来る仲魔はレベル20近辺の妖精ということになる。


←もうおなじみの2身合体適合図。！に注目

これが3身合体になるともっと複雑化する。GOODの属性の仲魔しか使用できないため、使える仲魔数はぐっと減るが、異種3属、同種2属＋異種1属、同種3属などの組み合わせができるようになる。ただ、その中でキーを握るのは精霊の存在だ。精霊は触媒みたいなもので、高位の仲魔をつくるのに欠かせない。

ちなみに2身合体では魔神と神獣を作ることはできない。また3身合体は後半にならないと出てこない。


←これは3身の適合図。一体選ぶと適合表示が出る


←3体でできる仲魔がピクシーとは！ 大きくダウン

| 種族 | 魔神 | 神獣 | 鬼神 | 天使 | 幻魔 | 聖獣 | 精霊 | 妖魔 | 魔獣 | 妖鬼 | 地霊 | 妖精 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔神 | 妖魔 | ※ | 天使 | ※ | ※ | ※ | 幻魔 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ |
| 神獣 | ※ | 聖獣 | ※ | ※ | ※ | ※ | 聖獣 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ |
| 鬼神 | 天使 | ※ | 地霊 | ※ | 妖鬼 | 魔獣 | 妖鬼 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ |
| 天使 | ※ | ※ | ※ | 妖精 | ※ | ※ | 妖精 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ |
| 幻魔 | ※ | ※ | 妖鬼 | ※ | 妖魔 | 鬼神 | 妖精 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ |
| 聖獣 | ※ | ※ | 魔獣 | ※ | 鬼神 | 魔獣 | 魔獣 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ |
| 精霊 | 幻魔 | 聖獣 | 妖鬼 | 妖精 | 妖精 | 魔獣 | 聖獣 | 幻魔 | 聖獣 | 幻魔 | 妖精 | 地霊 |
| 妖魔 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | 幻魔 | ※ | 鬼神 | 幻魔 | 妖精 | 幻魔 |
| 魔獣 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | 聖獣 | 鬼神 | ※ | 地霊 | 聖獣 | 聖獣 |
| 妖鬼 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | 幻魔 | 幻魔 | 地霊 | ※ | 幻魔 | 幻魔 |
| 地霊 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | 妖精 | 妖精 | 聖獣 | 幻魔 | ※ | 妖鬼 |
| 妖精 | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | ※ | 地霊 | 幻魔 | 聖獣 | 幻魔 | 妖鬼 | ※ |

表内にある※マークは精霊になる組み合わせだ。前作ではドリアードになっていたけどね。意識して精霊を作らなきゃならない場合が割と多いので、よく使うかも

## SCENE 9 銀座

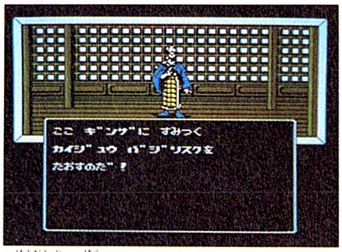
### 主人公、少女、仲魔たち

渋谷までで水の割り符を入手し、銀座へ渡れるようになる。他の街より広い銀座はイベントの宝庫。手始めに地上部分をすべて調査してみる。

ビルや入り口がいっぱいある。中へ入ってみると、やはり迷宮になっていた。あとでじっくりと調べることにし、地上部をさらに調べてみた。街の右端にあるお寺風の建物はどうやら築地の本願寺らしい。中には妖しげな坊さんが1人。彼は銀座の地下に潜む怪獣バジリスクを倒してくれという。また情報としてザラタンなる島の事がいくつかあった。

迷宮探険に入った。

左端のビルには各種のショップ、邪教の館など施設が一揃いあった。デパートのなれの果てのようだ。



↑本願寺の坊さん。なんかヘン？

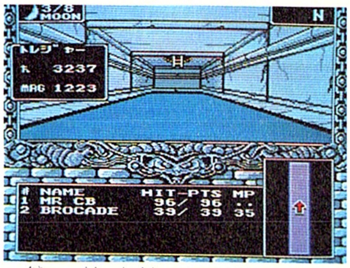
右の入口から入る迷宮はかなり複雑な作りだった。そこにはバジリスク、謎の会社社長鈴木氏、丸の内線と銀座線の廃墟っぽい地下通路など調べるべき場所がいっぱい。どうやら銀座の街と迷宮は各所へつながるキーとなる場所らしい。調査行はひたすら続く——。

銀座までの行程はほんの序盤に過ぎない。この先にはもっと主人公たちをゆり動かす出来事が待っているようだ。

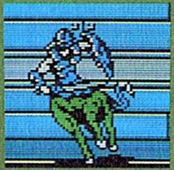

↑バジリスクを探すのは意外と大変かも

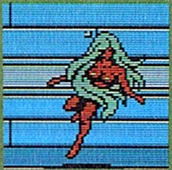

↑スズキ社の社長。メッセージに注意

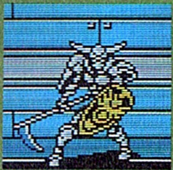
↓丸の内線と銀座線の通じる先は……



例えば下の写真。あえて詳しくは説明しないが、神に運命をもてあそばれるかのごとき出来事が起こる。救世主たちの命運やいかに……。

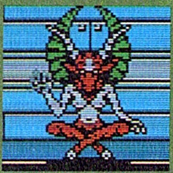

ガンダルバ 聖獣

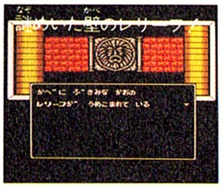

アルラウネ 幻魔

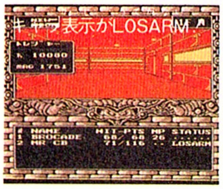

クーフーリン 幻魔


ゲンブ 聖獣


ウコバチ 幻魔


バフォメット 幻魔


謎めいた壁のレリーフ!


キャラ表示がLOSARM!


不気味な島、ザラタン!

Apollon.

～導(みちび)かれし者(もの)たち～

# 交響組曲ドラゴンクエストIV 音楽版

音楽総指揮：すぎやまこういち




## 好評発売中!!

**演奏：NHK交響楽団**

●ゲーム・オリジナル・サウンドとオーケストラ・ヴァージョンを収録。
シリーズ最高のスケール!!

●CD：APCG-9001 LP：APJG-9001 CT：APTG-9001 各¥3,500(税込み)

※ロゴ・ステッカー&楽譜入り

オーケストラ・ヴァージョン：序曲 王宮のメヌエット 勇者の仲間たち(間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～トルネコのテーマ～ジプシー・ダンス～戦闘へ～ジプシーの旅～間奏曲) 街でのひととき 勇者の故郷～馬車のマーチ～ 恐怖の洞窟～呪われし塔～ エレジー～不思議のほこら～ 海図を広げて～熱気球のたび～謎の城 栄光への戦い ドラゴンクエストIV導びかれし者たち～終曲～

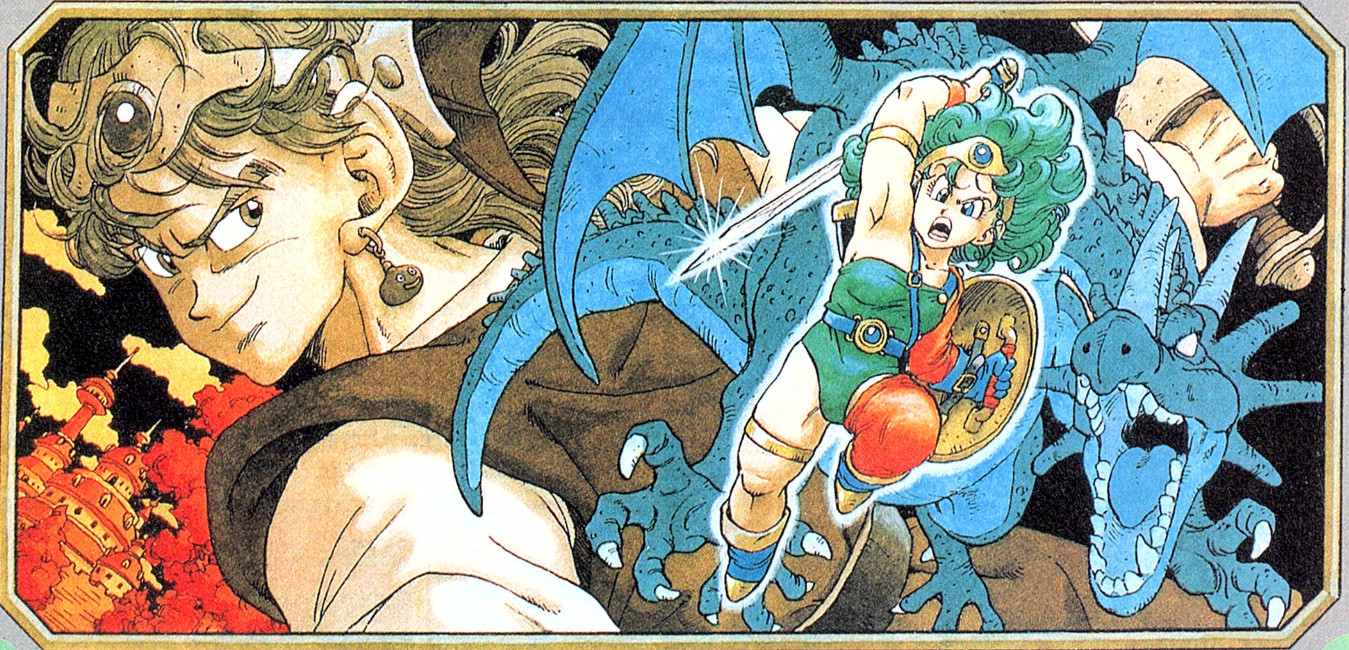
オリジナル・ヴァージョン：オープニング～ネーム・インプット・テーマ 第一章～王宮の戦士たち 第二章～おてんば姫の冒険～第三章～武器屋トルネコ～ 第四章～モンバーバラの姉妹～ 第五章～導かれし者たち～ フィナーレ




好評発売中!!
フジTV系アニメ
「ドラゴンクエスト」
主題歌「夢を信じて」
唄：徳永英明
SCD：APDA-15
¥937(税込み)

ドラゴンクエストIV
導(みちび)かれし者(もの)たち
DRAGON QUEST IV

近日発売!!
フジテレビ系アニメ
「ドラゴンクエスト」
オリジナルサウンドトラック盤



# Wizardry® / ウィザードリィⅢ 特別Q&A




# 聞く側の論理、答える側の論理

**待ちに待ったウィザードリィシリーズ第3作『ダイヤモンドの騎士』がいよいよこの3月9日に発売となった。ウィズの世界に魅せられた者にとってFC版としてオリジナル色の濃いこのシナリオは期待するなというほうが無理だろう。下準備は整っている。前号、前々号の付録となったノートは用意されただろうか。そして今回は、ウィズ恒例のQ&Aコーナーをお届けする。**（解答者／ベニー松山）

# 聞く側の論理、答える側の論理。

## Wizardry Ⅲ Q&A

**Q** どうも。近頃は齢のせいかそれとも結婚後1年が経ってしまったせいか疲れ気味で、頭を使う「ウィズⅢ」にはほとほと手を焼いているヒラ坊です。ついついお手軽な「クォース」に逃避してしまいがちですが、これではいけないと思い立ち質問します。で、まずは今回変更のある各種族の特性値上限が異なるってことは、もしかして職業に凄く向き不向きがあるのでは？ 編集部・ヒラ坊

**A** おーす。滋養強壮には焼き肉でも食ってクォース。そんなわけで1年ぶりのQ&A、気合い入れて行くぜいっ！

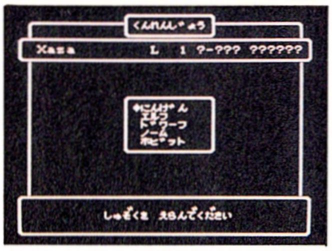
さて、この質問だけど実はとてつもなく重要なお話。ウィズⅠやⅡではⅡ人間やエルフなどのどの種族を選んでも特性値に差があるのは最初だけで、レベルアップするうちに最終的にはオール18になってしまったよね。つまりある程度成長させたキャラクターには種族間の違いはなく、種族の選択は感情移入のためだけのものと化してしまっていた。

ところがⅢでは特性値の上限がオール18ではなく、各種族の基本特性値に10ポイント足した数値に変更されている。つまり人間なら基本値８の『力』は最大値18になるものの、基本値５の『信仰心』は15までしか伸びない、ということになるんだ。

こうなってくると、キャラクターメイキング時の種族選択が極めて重要な意味合いを持ってくる。たとえば『生命力』が20ポイントまで上がるドワーフと、最大でも16ポイントにしかならないエルフやホビットでは、同じクラスであってもレベルアップを重ねるうちにHPに大きな開きが出てくる。また、『素早さ』が22ポイントのホビットと15ポイントのドワーフでは戦闘時に手を出す早さが圧倒的に違うし、逆に『力』では15ポイントのホビットの攻撃成功率は20ポイントを誇るドワーフには遠く及ばない。

これらのことを考えると、今回は種族に合った職業を選択しなくてはあとあと大きなハンディを背負うことになるだろう。ポイントは『力』『生命力』『素早さ』の３特性値だ。

| | ST | VT | AG | コメント |
|---|---|---|---|---|
| HUMAN | 18 | 18 | 18 | バランスが取れているという点では１番。どの職業でもそつなくこなせる種族。 |
| ELF | 17 | 16 | 19 | 能力的には決して劣らないのだが、生命力が低いため前衛に回るのは少々危険。 |
| DWARF | 20 | 20 | 15 | 戦士タイプの職業に最適。ＨＰも伸びる。が、手が遅いため後半敵に先を越される。 |
| GNOME | 17 | 18 | 20 | 力が多少劣っているが、エルフよりも全般に有利。前衛後衛盗賊何でもありあり。 |
| HOBBIT | 15 | 16 | 22 | 盗賊に最適。ただし忍者の場合はＨＰが上昇しにくく、攻撃力にも不安がある。 |




↑キャラクターの将来性はこの選択で大きく左右される。何になりたいかを熟考せよ

**Q** 種族も気軽には選べないご時世なのかあ。それではネクスト。今回のシナリオはブランドエンカウンター（固定遭遇）のモンスターが多いって気がするんだけど、そういう奴に限って強いのが世の常。こいつらに何か有効な策はないものですかい。 編集部・ヒラ坊

**A** おお、ブランドエンカウンターなんて言葉まで覚えてきちゃって、去年までのおマヌケ質問者とはどこかが違う！ 人は進化するのか？ しなけりゃ一生猿のままだ（©ジュジュの伝説）。

しかし確かに固定遭遇モンスターは手強い。Ⅰでは地下４階のハイニンジャ他の４グループがさんざんパーティをいたぶってくれたし、Ⅱにもデルフやエンジェル、それにポレなんていう強敵がいたっけね。

『ダイヤモンドの騎士』のメインは何と言っても伝説の武具が擬似生命を持った〝マジック〟シリーズとの死闘だ。こいつらは本来レベル13以上のキャラクターと互角に渡り合えるだけの能力に設定されているので、１から育て直すFC版では戦いが非常に辛い。基本はディルトやモーリスでACを上昇させること。それと、状況が不利なら逃走して出直そう。無理は禁物だ。



1F

### MURPHY'S GHOST
●マーフィーズゴースト●

不確定名：Unseen Entity／正体不明の存在

Ⅰでもお馴染みの経験値稼ぎ安全パイモンスターが復活した。１階の片隅に何度でも出てくるので、こいつでレベルを上げておくのが冒険者の常道。HPは高いが攻撃力はスライムなみ。

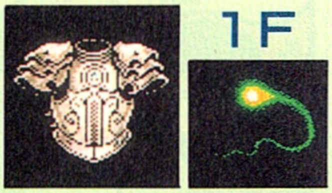


1F

### KOBOLD KING
●コボルドキング●

不確定名：Man in Armor／鎧を着た男

コボルドたちの親玉。そのわりに護衛が１人もいない気の毒な王様だ。これといった特殊能力はなく、力だけのモンスターなので６人パーティーでは負ける心配はないだろう。

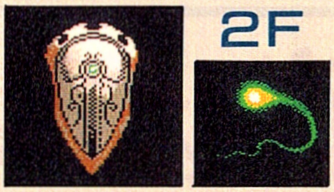


1F

### MAGIC ARMOR
●マジックアーマー●

不確定名：Animated Object／命を吹き込まれたもの

ダイヤモンドの騎士の武具の１番手で、攻撃力は低いがHPは驚異的。ヒーリング能力もあるらしく、レベルが低いと倒すのに何10ターンかかるかわからない。呪文攻撃は一切ムダだ。

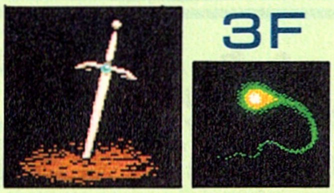


2F

### MAGIC SHIELD
●マジックシールド●

不確定名：Animated Object／命を吹き込まれたもの

アーマーよりも数段恐ろしく、HPは３ケタ前後で攻撃力はこの時点のレベルの戦士を一撃で殺せるほど高い。ACは低いわ呪文もほとんど効かないわで、勝てたにしても犠牲が出そう。



3F

### MAGIC SWORD
●マジックソード●

不確定名：Animated Object／命を吹き込まれたもの

武具モンスターの中では比較的におとなしく、HP、攻撃力ともに低い（あくまで他と比べて）。呪文も効くし倒すのにそんなに苦労はない。ただしクリティカルヒットがあり油断大敵。



4F

### MAGIC HELMET
●マジックヘルメット●

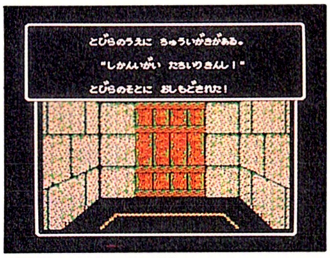
不確定名：Animated Object／命を吹き込まれたもの

全部で５種類の武具のうち今回は４種を紹介しているが、最後のひとつよりも強いかも知れないのがこれ。ティルトウェイトを唱えるばかりか、同程度の威力を持つブレスも吐く。怖い。

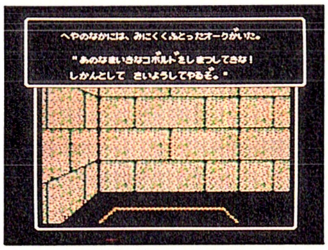
**Q** なるほど、普段滅多に使わないモーリスを使うといいワケだ。昔ウィルオーウィスプにも使ったもんね。これでシナリオもスイスイ進む……と思ったら何だこりゃ。迷宮の中に通れないところがやけにあるじゃない！　かろうじてマジックアーマーはやっつけたけど、後が進まないったらありゃしない。一体いくつ鍵があるのさ！　どうやったら手に入るのさっ！　編集部・ヒラ坊

**A** やけを起こすんじゃないってば。ちゃんとマッピングしていけば必要なものは手に入るはずなんだけどなあ。まあ、確かに一度下の階に行って鍵を探してきてから戻ってくるというパターンが多いから、手順が混乱しちゃうのかも知れないな。それじゃ5階に進むまでのシナリオを軽く紹介していきましょう。

まずは1階を探索しよう。入れない場所は無視して、『錆びた鍵』を拾ってくるのだ。地面に印があるから、ステータスはスタートボタンを押して消しておいたほうがいいかも。さらにコボルドキングを倒しておいて、『血まみれ




↑最初の関門。この奥にマジックアーマーがいるのだが、士官以外は立入禁止とある




↑オークが士官の印である紋章を持っている。これを得るにはコボルドキングを倒せ

のバッジ』を手に入れておこう。

ここで舞台は地下2階に移る。テレポートで移動させられる嫌なマップだけど、それほど意地が悪くないので探索は難しくはないだろう。ここではまずコボルドと仲の悪いオークを探しだして、コボルドキングを倒した証になるバッジと『奇妙な紋章』を交換しよう。これで1階のマジックアーマーのいるエリアに侵入可能になる。

マジックアーマーを倒したら、同エリアの一角で『錆びた鍵』と『黒檀の鍵』を交換する。そして再び2階に下り、新たに行けるようになったエリアでこの鍵と『修道院の鍵』をすぐさま交換してしまおう。

マジックアーマーのいた場所の先には、2階へ下りるもうひとつの階段がある。こちらは3階への下り階段にすぐに行けるので便利だが、やはりそれには訳がある。次は1度3階に行かなくてはならないからだ。ここで修道院エリアに入り、尼僧に『修道院の鍵』と『ミスリルの鍵』を交換してもらう。

ミスリルは真銀と呼ばれるだけあって、2階の銀の扉はこれで開けることができる。その先にはマジックシールドがいるので、これでふたつめの武具も手に入ることになる。

さて、3階にはシュートが3ヵ所にある。この中のひとつは、4階の閉鎖区域への侵入口になっている。勇気を出して飛び込もう。そこで『ミスリルの鍵』を『マスターキー』に替えてもらったら、さしあたって行けない場所はなくなるはず。マジックシールドのいた場所の先の階段から3階に下りてマジックソードを、さらにその先の階段から4階に下りてマジックヘルメットを倒すのだ。残るは5・6階のみ！

### ウィズⅢ・進行チャート

- **1F** 『錆びた鍵』を入手、『血まみれのバッジ』を入手
- ▼
- **2F** バッジと引き替えに『奇妙な紋章』を入手
- ▼
- **1F** マジックアーマーを倒す。鍵を『黒檀の鍵』に交換
- ▼
- **2F** 鍵を『修道院の鍵』に交換
- ▼
- **3F** 鍵を『ミスリルの鍵』に交換
- ▼
- **2F** マジックシールドを倒す
- ▼
- **4F** 鍵を『マスターキー』と交換
- ▼
- **3F** マジックソードを倒す
- ▼
- **4F** マジックヘルメットを倒す

**Q** こんなに鍵があったのか。ま、おかげでマジックシールド会えました。殺されちゃったけどね。そういえばⅡの時はS Pを使うと死んじゃうアイテムがあったけど、Ⅲでは？　編集部・ヒラ坊

**A** キャラクターの死で、この先の危険に対しても敏感になりましたか。結構結構。

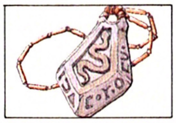
Ⅱでは『善の水晶』や『悪の水晶』を逆の属性のキャラが使うと灰にされたよね。で、実は今回もこの手の危険があるアイテムがいくつか存在する。以前も多少紹介したけれど、他のクラスに変身できる『力のコイン』は2度目のS．P使用時に、また決められた回数だけ5万ポイントずつ経験値を増やせる『熟練の魔除け』はこの回数を使い切った後に使うと、そして『神秘的な石』は確実にキャラを死んだ状態にしてしまうのだ。

しかし逆の使い方もある。実はロストしたキャラも、城に戻る前なら"死"の段階に戻せるのだ。



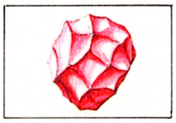
**COIN of POWER**
力のコイン

↑1度目のS．Pはエリートクラスに、2度目は通常クラスに変身しつつ死亡する



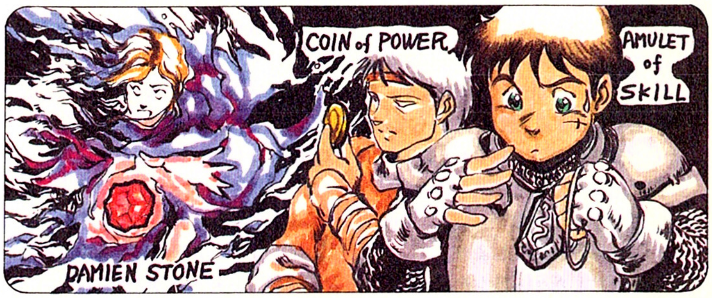
**AMULET of SKILL**
熟練の魔除け

↑ランダムに設定された回数分経験値が増やせるが、それ以上に使うと死亡する



**DAMIEN STONE**
神秘的な石

↑戦闘中に使うと対アンデッド呪文のジルワンがかかる。S．Pは一発で死亡



**Q** でも死んじゃうアイテムって嫌だなあ。もう少し景気のいい話でもしようか。武器と言えば前衛の華、これは景気がいいやね。今度もあの村正はあるらしいけど、新しいあたりをちょっと教えてもらえない？　編集部・ヒラ坊

**A** 死んじゃうアイテムも役に立つのになあ。まあ、それについては次で答えるとして、新登場の武器ね。うん、結構面白い話があります。

武器が持っている性能には基本的に3つの要素がある。1回の攻撃でどれだけの打撃を与えられるかのダメージ値と、キャラの「力」に加算されて攻撃成功率を高めるストレングス値、それに1ターンに何回斬りつけられるかの攻撃回数値だ。で、レベルが低いうちはダメージ値と回数値をかけた数値が高い武器ほどいい。その点で考えるなら『復活の杖』は『ひらめきの剣』に劣るのだが、キャラが成長して自分自身の攻撃回数が増えてくると、今度は単純にダメージ値が高いものほど有利になる。『復活の杖』は最終的に『カシナートの剣』を上回る武器になってしまうのだ。表を参照のことよ。

| 名　　称 | 不確定名 | ダメージ値 | ST＋ | 回数値 | 売却価格 | 装備できるクラス |
|---|---|---|---|---|---|---|
| BLADE CUSINART／カシナートの剣 | SWORD／剣 | 10－12 | 6 | 4 | 7500GP | F　S L N |
| ウィズI・IIともに登場した名剣。その安定した切れ味とストレングスボーナスの高さでこれまでは戦士とロードの最高の武器だったが、IIIでは少々心もとない。 | | | | | | |
| SHURIKEN／手裏剣 | WEAPON／武器 | 11－15 | 7 | 3 | 25000GP | N |
| 忍者だけが持つことのできる最高の専用武器だが、悪以外の者が装備すると呪われてしまう。エナジードレインを防ぐ効果があり、S.PはHPの上限を1ポイント増やす。 | | | | | | |
| MURAMASA BLADE／村正 | WEAPON／武器 | 5－50 | 8 | 3 | 500000GP | S |
| 侍のみが扱える妖刀。ダメージ値の期待値は27.5ポイントと群を抜いており、名剣揃いのIIIにおいても最強剣の地位は揺るぎない。S.Pはストレングスを1ポイント増やす。 | | | | | | |
| SWORD of SWINGING／ひらめきの剣 | LONG SWORD／剣 | 1－8 | 5 | 10 | 50000GP | F　S L N |
| ダメージ値はごく普通の剣と一緒だが、攻撃回数が10回と異常に多い魔法剣。レベルが低いうちはこの手の武器のほうがより多くのダメージを与える。 | | | | | | |
| ROD of RAISING／復活の杖 | STAFF／杖 | 3－24 | 3 | 0 | 75000GP | P B L |
| 使えばカドルトの呪文がかかる貴重品。とはいえ使う必要に迫られることはあまりなさそうだ。杖だけにストレングスは低いが、ダメージ値は下手な剣を上回る。 | | | | | | |
| EXCALIBAR／エクスカリバー | LONG SWORD／剣 | 11－18 | 9 | 2 | 35000GP | F　L |
| パソコン版の名称はLONG SWORD＋5。どういう訳か侍は使うことができなくなってしまったストレングス値の高い聖剣。1本しかないハースニールを除けば戦士・ロードの最強剣。 | | | | | | |
| HRATHNIR／ハースニール | BROADSWORD／両刃の剣 | 12－30 | 7 | 2 | 0GP | F　S L |
| ダイヤモンドの騎士の装備のひとつ。ダメージ値の期待値は21ポイントと村正に次ぐ高さを誇り、悪魔系には二倍打撃となるデーモンスレイヤーだ。クリティカルヒットも出る。 | | | | | | |
| EPEE of SWINGING／ひらめきの短剣 | SHORTSWORD／短剣 | 3－6 | 4 | 10 | 37500GP | F M　T　S L N |
| ストレングス値が1ポイント低いことを除けばひらめきの剣と同性能の短剣。盗賊が始めのうちに使うには最良の武器になるだろう。 | | | | | | |
| STAFF of LIGHT／光の杖 | ORNATE STAFF／飾りのある杖 | 4－18 | 2 | 2 | 30000GP | F M P T B S L N |
| ロミルワが何度でも使える便利な杖。また盗賊が使える武器としてはダメージ値が高く、キャラクター自信の攻撃回数が増えてくれば最良の武器になる。不死系2倍打撃。 | | | | | | |

**Q** マジックシールドに殺されたキャラがロストしちゃったよう。さっきの話に出てきた死亡アイテムは持ってなかったんだよう。それにIIIは何だか敵が強いんじゃないの？　リセット技を使わないほうが楽しいなんて言ってるけど、このぶんじゃ始めのパーティーの何人が生き残れるか。ここは最後に責任持ってリセットを使わずに何とかする方法を教えてよね！　編集部・ヒラ坊

**A** ロストしましたか。察するにまだ大したレベルにはなってなかったようですが、それにしても愛するキャラクターの消失はいたたまれないものです。よろしい。これもあんまり気は進まない手だけど、リセットをしないで絶対に失敗しない蘇生法をお教えしよう。

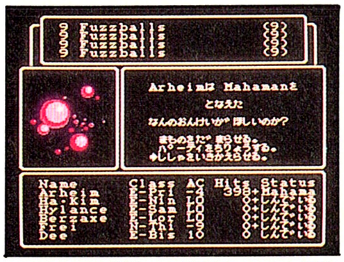
まずは死亡したキャラクターを引き連れて、マーフィーズゴーストのように逃走しない、あまり危険じゃない敵と戦闘状態に入る。ここであのマハマンの呪文を唱え、

『死者を生き返らせる』

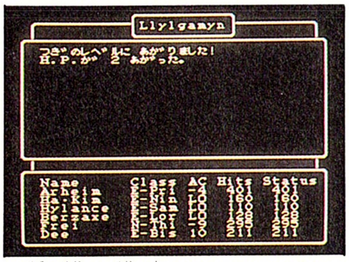
の効果を呼び起こす。別の効果ばかりだったら何度でもマハマンを使い、何とか全員を蘇生しよう。

さて、仲間は蘇った。しかしここで戦闘を終了させてはいけない。御存知の通りマハマンを使用すると1レベル分の経験値を失ってしまうからだ。ところが、マロールでテレポートして戦闘から抜け出すとレベルは下がっても経験値はそのまま。リスクは何もなくなる訳で、しかも蘇生は確実だ。

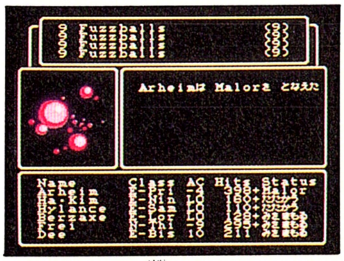
また、ロストした者も死亡アイテムとこの方法を使えばたちどころに生き返ってしまう。しかしなるべくなら禁じ手にしておきたい邪法なのだ。



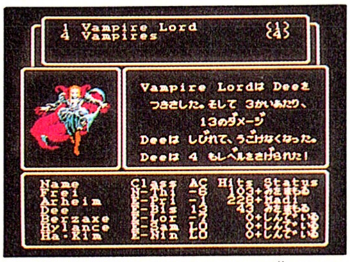
↑マハマンの効果は3種類ランダムに表示される。望みは『死者を生き返らせる』だ



↑城に戻って宿に泊まればもとのレベルに復帰。しかもHPが少しだけど上昇する



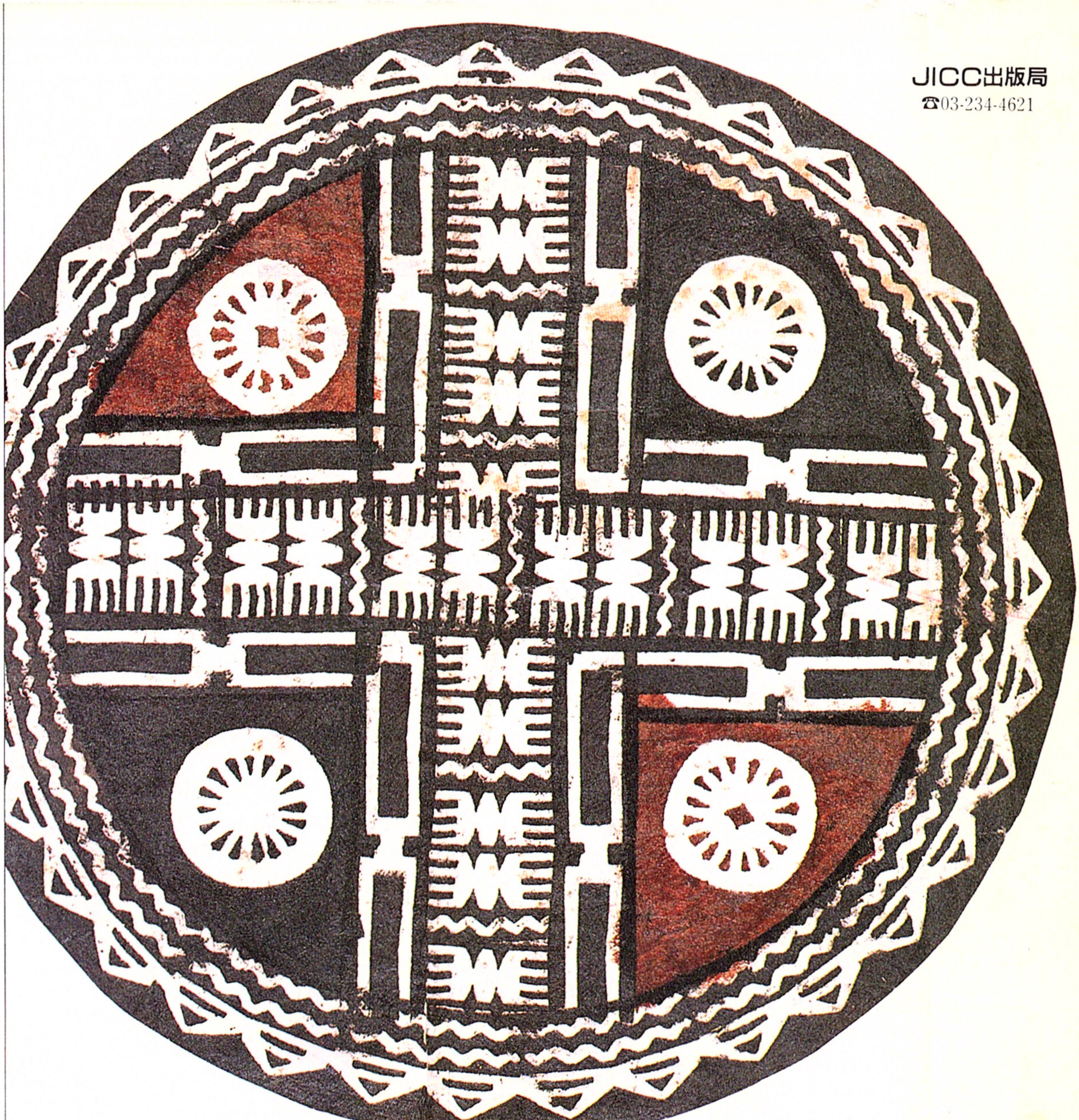
↑キャラクターが蘇ったらマロール。7レベルのMPはマハマンで使い切らぬように



↑エナジードレインもマロールで逃げればレベルを復活できる。その応用技でした

# 宗教の創造

JICC出版局
☎03-234-4621



## いま、すべての救世主たちにこの本(バイブル)を贈る。

膨大な情報をあまさず収録。
さらにその情報をデジタルに加工することで、
検索性のクイック・レスポンス化を実現。
物質文明の果てに破滅した大都市TOKYOを救うために、
新たなる神(＝宗教)を創造する
RPG「女神転生Ⅱ」を
プレイする人々にとっての正にバイブルとなるはずである。

**女神転生Ⅱのすべて**
成沢大輔ほか・著
4月下旬発売予定
予価・1000円

# GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOII

★遊戯少年倶楽部★ VOL.19 ゆうぎしょうねんくらぶ



2月の東京は春一番とR.ストーンズの旋風が吹き荒れました。でも春になった今も、おもちゃ屋にはゲームボーイはありません。本当のGB旋風が巻き起こるのはいつのことでしょう。

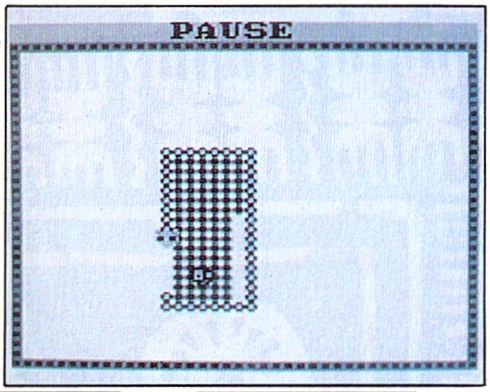



## かこむん蛇

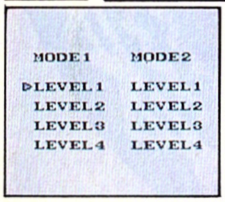
■ナグザット
■4月6日発売
■¥3090(税込み)

## 袋小路に追い込め！

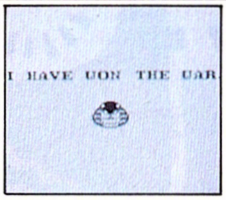
### 短い蛇がお好き？それとも長いほう！ 大は小を兼ねるハズだが



←自分のヘビをうまく操って、敵を動けなくしてしまうのが目的なのだ。このようにきれいに囲んでしまえば最高！ でもそう簡単にはいかないのだ



←モード1と2、そしてレベル設定を！



←勝っても負けても蛇が出現するのだ

## アイテムの取りかたと移動法が決め手

それは遠い遠い宇宙の彼方のナンジャモンジャ星での出来事。アルファ国ではミーア姫の成人の式典が盛大に開催されていた。そこに突然、ナンジャモンジャ星の征服をもくろむベータ国が開発したバイオテックウエポン・ウナギルが出現し、姫をさらってしまった。

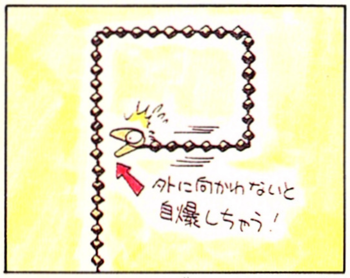
アルファ国ではバイオテックウェポン・スネクレイトを造って対抗することにした。

こうしてウナギル対スネクレイトの骨肉の争いがスタートするのであった。

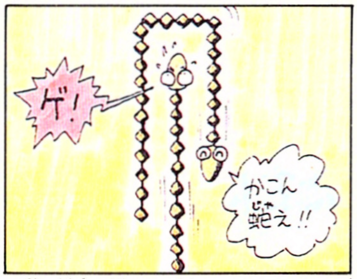
スネクレイトは直進を続ける。プレイヤーはこの人造蛇を右に左に操って常に移動させなければならない。止まるときそれは死ぬときなのだ。

さて、フィールド上には蛇と鰻がにょろにょろとうごめく。お互いに相手の動きを止めようと秘術を尽くして戦わなければならないのである。そのためには、蛇をきっちりコントロールしなければならない。これが楽なようでけっこう大変！ 上に移動しているときと下へ移動しているとき、右と左の移動では左右が逆転してしまって頭が爆発しそう。思った方向と逆に進んで自爆してしまうこともしばしばなのだ。

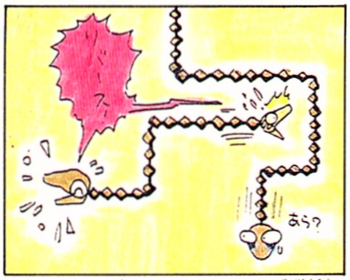
こんな失敗を繰り返しながらも、鰻を袋小路にとじこめなければならない。そのためには、袋小路へ追いこむテクニックが必要。しっかり身につけるんだ。またアイテムの使い方も重要だ。アイテムはフィールド上に埋めこまれていて、自分の体でフィールドを囲むと出現する仕掛けになっている。ただどれでも取ればいいというものではない。長身になるアイテム、短身になってしまうものいろいろ。どれを取るか考えることも忘れずに。



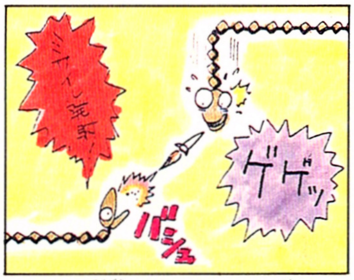
↑かこんでアイテムを出して……、でも自爆しちゃっては元も子もないね



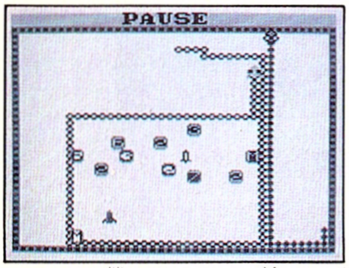
↑敵の進路を防げる。最もシンプルだけど有効な勝利の方法の1つだ



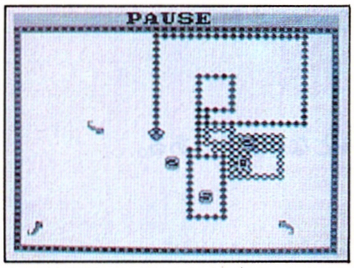
↑アイテムを使えば「リバース」…逆方向への進行が可能になるのだ



↑ミサイル攻撃。これもアイテムを使うことによって可能になる攻撃だ



↑このように大きくフィールドを囲むと、アイテムがたくさん出現するのだ



↑おじゃマムシにはけっして触れてはいけない。頭ごっつんこで死んでしまうから

## おじゃ蝮はほんとお邪魔な存在なのだ

このゲームにはレベル設定があって、レベル3になるとリバースモードが登場するんだ。これまでは敵の頭を押えこんでしまえば勝ちになったんだけれど、このリバースだと頭としっぽが逆転するので、頭、しっぽの両方を押えこまないとだめということになる。これは、熾烈をきわめることになりそうだ。

さらに、モード2でプレイすると、それでなくても大変なのに、さらにおじゃ蝮が出現するからますますややっこしくなる。こいつはけっして味方ではない。間違って頭でもかじられたらはいそれまで、になってしまう。

蛇を完璧にコントロールして、使うアイテムを早く取れるようにするのが「かこむん蛇」制覇への道といえる。




## レッド・アリーマー

■カプコン
■5月中旬発売予定
■¥3300（税込み）

# 主役レッド・アリーマー

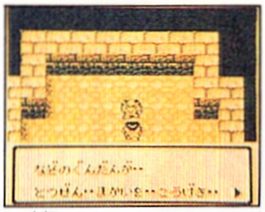
**あの魔界村より敵キャラが主役になってあばれまわるのだ**

## 豊富なステージが魅力

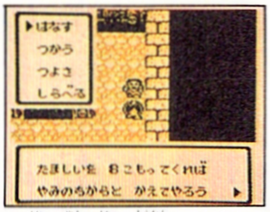
おなじみカプコンの魔界村シリーズで名脇役としてボクたちを困らせてくれたレッドアリーマーが、ゲームボーイでは主役となって登場する。

この「魔界村外伝」は大きく2つのモードからなっている。主要部分はスクロール型アクションゲームで、そのアクションをつないでいるのがマップモードである。

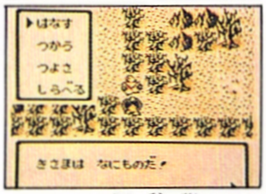
このマップモードでは会話があったり、謎を解くなどのRPGのノリが楽しめる。さらに通過ステージやフィールド対決ステージ、ミニステージなどもマップモードに用意されて、ストーリーを明確に描き出しているのだ。



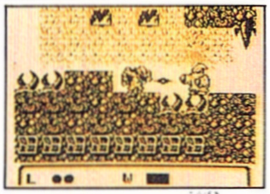
↑魔界よりレッドアリーマーのもとに使者が…



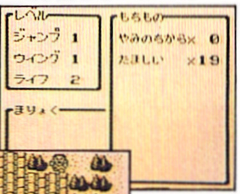

↑魂と闇の力を交換してくれるダークトレードだ



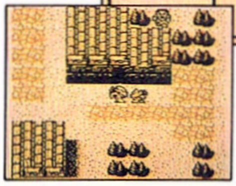

↑フィールド上で敵に話かけるとバトルへと突入する



↑レッドアリーマーの攻撃シーン。敵に狙いをつけて…

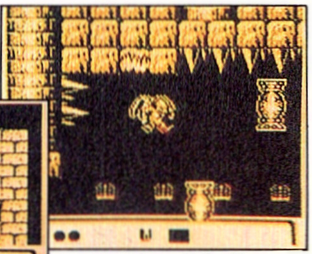


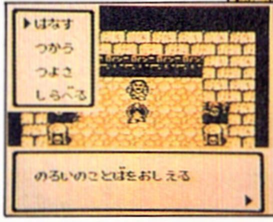

→これはステータス画面。確認をしよう



←ここは村の中。話をして情報を集めよう

→レッドアリーマー得意のホバリングだ。完全にコントロールするようになろう



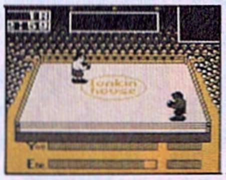



↑ここは呪いの言葉を教えてくれるブラディホールだ

## 新作たっきゅ〜便

### ボクシング（トンキンハウス）

2Dと3Dを併用したボクシングゲームがゲームボーイに登場する。キャラを成長させて、対戦モードでプレイしたいネ。

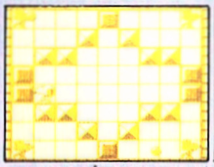


←リング全体が見渡せる2Dシーン

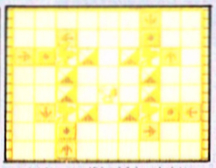


←接近戦になると3Dで相手にパンチ！

### スヌーピー（ケコム）



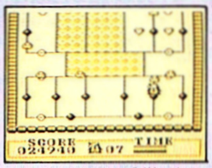
↑ボールに当たらないようによけながら……



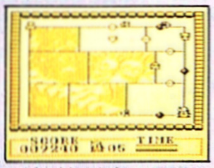
↑矢印は一方通行。注意してパネルに乗ろう！

世界的人気キャラのスヌーピーが主人公のアクションパズルゲームなのだ。きみはスヌーピーを操作して、ボールや敵を避けながら、各ステージにある4個のターゲットを集めるのが目的。ステージは表裏各60の120面のビッグスケールだ。

### ペンギンBOY（ナツメ）



↑四角を囲むと図柄が出現。大きく囲むと高得点



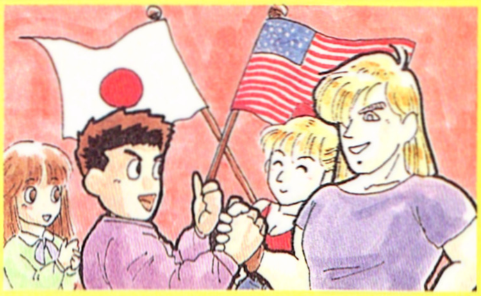
↑白い珠は武器にもなる。敵にぶつけて攻撃だ！

なぜかゲームの世界ではペンギンの人気が高い。このゲームも、主人公ペンドリッヒ王子を操作して、敵軍に占領された祖国の壁画（パネル）を取り戻すのが目的のアクションパズル。パネルの囲み方が点数を左右する。グラフィックも見ものだ。

場外コラム

# 遊戯少年倶楽部

## ビーチバレー奮戦記⑥



ポールのサービスでファイナルセットがスタート。前セット同様ポールはダイビングレシーブからボールをトスしてリンダのアタックという必勝パターンを敢行した。

ボクとあさみはブロックをあきらめ、二人でレシーブに回った。リンダのアタックはコート中央にたたきこまれた。ボクとあさみは同時にボールに飛びこんだ。

「あれではトスすることはできないね」とポール。

しかし次の瞬間、彼らは奇跡を目の当たりにすることになる。わずかにあさみが早くボールに手が伸びてレシーブ！二人はクロスするように左右に分かれ、そのままくるっと回転して立ち上がったのである。ボクは移動してボールをトスし、あさみがアタック。

ポールとリンダは茫然とボールを見送った。

ゲームボーイで回転レシーブが完成した瞬間であった。これでポールの必殺攻撃を完全に封じることになった。

スコアが7対2となったところで、とどめを刺した。あさみが上げたトスを見ながらボクはアタック体勢に。彼らはブロック一発で決めようと2人同時にブロックに飛んだ。ボクのジャンプに合わせて彼らもジャンプする。しかし、ボクはジャンプしなかったのである。一瞬の間を置いてからジャンプそしてアタック！ボールは彼らの手の上を超えて決まった。1人時間差が決まった瞬間であった。これでポールとリンダは戦意を喪失した。

結局15対4の大差でボクたちの勝ちとなった。

「まさか一人時間差まで開発しているとは思わなかった、脱帽だよ」とポールとリンダは穏やかな顔でボクたちの勝利を祝ってくれた。翌日、ボクたちは次回の対戦を誓い合って帰国の途についた。　（おしまい）

## こんなゲームがほしい

最近電子手帳なるものが流行っているけど、これってゲームボーイでできないものかなって考えてしまった。



ソフトさしかえれば電話帳になったり、スケジュール帳になったり。もちろん計算機にも。でもってもちろんゲームも入っていれば文句なしなのだ。

# 会社の経営社長の激務をシミュレート。

### たかがゲーム、されど倒産。

会社を倒産に追い込む魔の手の数々。⊗銀行からの過剰融資で利息が払えない。⊗市場を読み違えて抱えた在庫の山。⊗設備投資や人件費の経費過剰……しかし、恨んではいけません。それを選択したのは他ならぬあなた、そう、プレジデントたるあなた自身なのです。

### スーツを着た戦争。舞台は世界です。

ゲームの舞台は全部で4つ。日本から始まって日本+NIES、ヨーロッパ、アメリカと、自動車戦争は世界中を転戦していきます。生き残る道は唯一つ、ライバル社を打ち倒す事のみです。

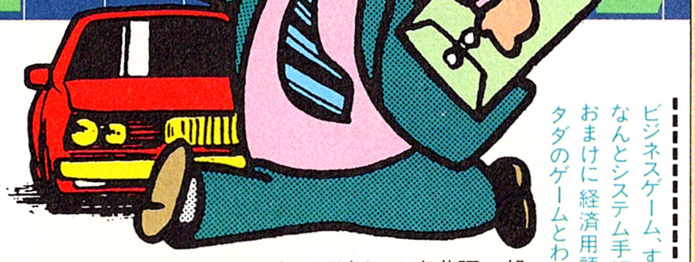
### 思わぬ泥沼にはまりこむか、F-1。

車を売るために不可欠なのが広告戦略。コマーシャルで人気を得た車は、普通より高く売れるからです。TV・新聞を使った宣伝は徐々に効果を発揮します。無難な戦略と言えましょう。一方、F-1レースにチームを送り込むといったギャンブル的な方法もあります。チームが勝った時の効果は絶大ですが、惨敗しようものならまったく無駄な投資という事にもなりかねません。

### たとえばヨーロッパ。試練の市場であなたの車は…

自動車会社のトップとして最も重要なのは、どんな車が市場ニーズに合うかを見抜く事です。性能・燃費・居住性・デザイン、果して設計ポイントはどこに? 大衆車・スポーツ車・高級車とタイプによってもニーズが違います。



日本国内No.3の自動車メーカー。始まりは、あなたの社長就任式から。世界1の座に就くまで、経営能力の全てをそそぎ込んで戦い抜かねばなりません。しかし、立ちはだかるのは強力なライバル会社だけではありません。人事、開発、販売、生産、広告活動に至るまで様々なアクシデントがスリリングに選択を迫ってきます。さあ、現代の経済社会・自動車戦争がいかに熾烈か、リアルに体験してください。

キャラクターデザイン:高井研一郎



これ、パッケージ。

オリジナルシステム手帳付き

ビジネスゲーム、するからには本気で遊びたい。なんとシステム手帳付き! おまけに経済用語辞典もリフィルされているから、タダのゲームとわけがちがいます。

ビジネスシミュレーションゲーム

# プレジデントの選択






2メガ+バッテリーバックアップ

希望小売価格9,800円(消費税別)

HOT・B 制作・発売元 株式会社 ホット・ビィ

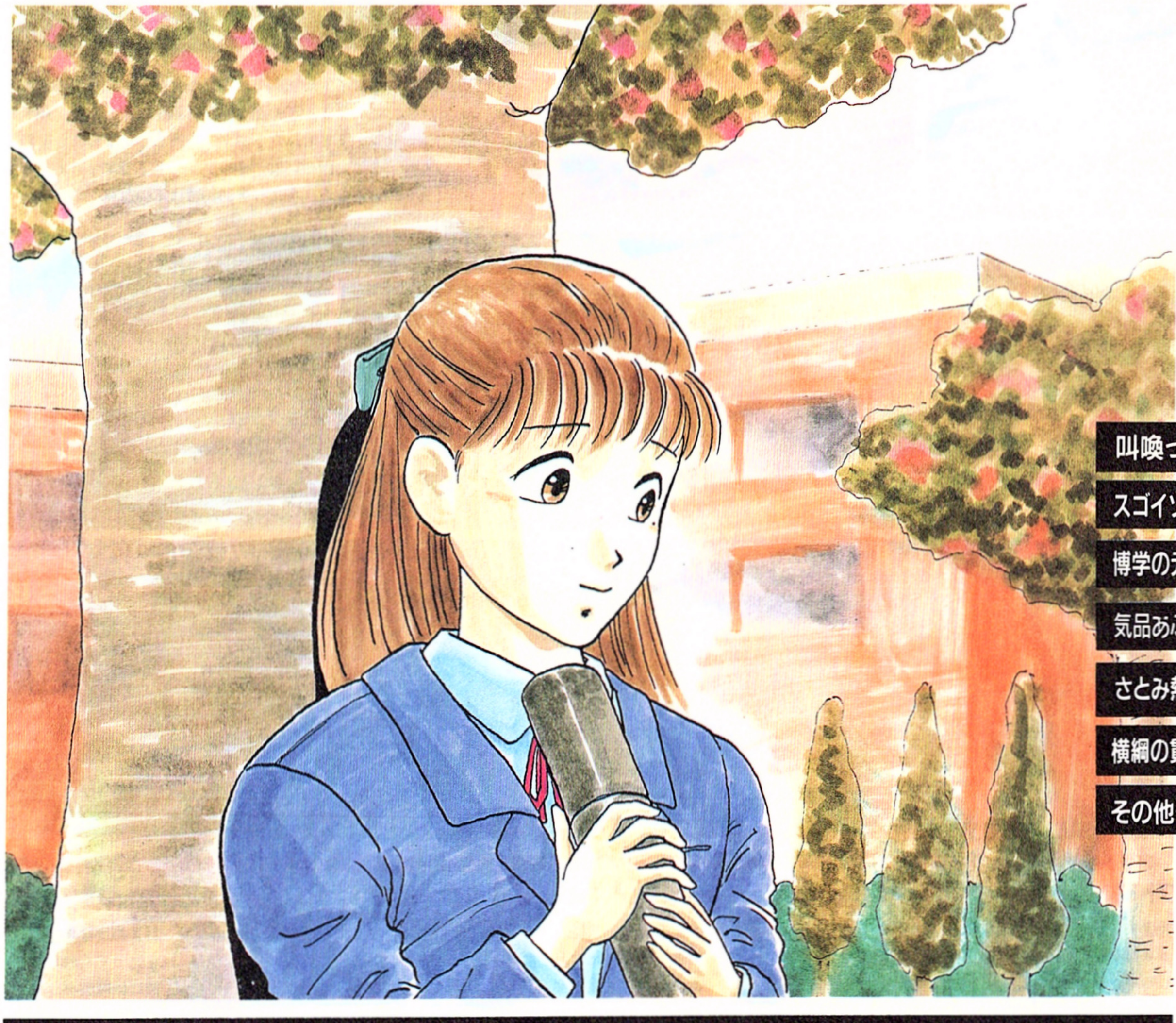
〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F

大好評発売中!

# BUG-BOY CLUB

ゲームを相手に遊ぶならきっとコイツが役に立つ！　読めば読むほど情報通。感性、気持ちも豊かになって、新しい世界があなたの心に生まれるのですっ！ そう、みんなが求めていたモノはここにあったのです。これが進化する読者ページなのです！

## BBCはウソつかないっ!!
## 楽しむ人の読者ページだ!!



- 叫喚っ！ スーパー魂斗羅！
- スゴイゾッ！ PC&ゲームボーイ！
- 博学の元、FC流行語ウイザード！
- 気品あふれる投稿写真ジャーナル！
- さとみ熱狂！ へんなもの発見伝！
- 横綱の貫禄！ 紙コンアトランダム！
- その他奇々怪々な企画が満載っ!!

Vol. 7

# スーパー魂斗羅&がんばれゴエモン

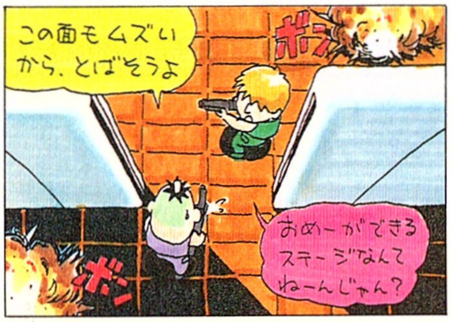



## ラウンドセレクトで8倍の楽しみ！

### ジャングル、エイリアンの洞窟など、好きなエリアからGO!!

FC スーパー魂斗羅

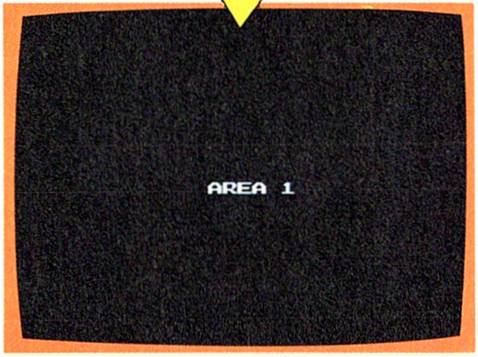
トップを飾るスクープは『スーパー魂斗羅』のラウンドセレクト。報告してくれたのは、もうすぐ高校を卒業するという、神奈川県・アルジャーノン伸一特派員。激ムズのこのゲームにラウンドセレクトとは、まさに神の恩恵、天の助け！ 編集部一同、もろ手を上げて喜んでいるぞ。でも、うかれてばかりもいられないのだ。エリア7や8では、敵が容赦なく攻めてくる。気合いを入れてクリアしよう。




❶ここでコマンドを入力すると……!?



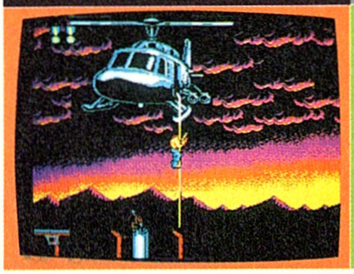

❷ラウンドセレクトができるのだっ!!



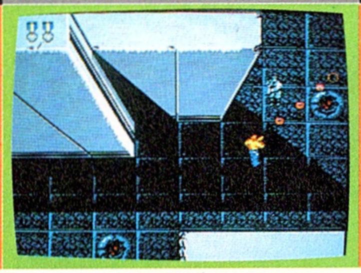

**Iコン✚ボタンの下とセレクトボタンを押しながらスタート**

⬆タイトル画面で、左のコマンドを入力してみよう。このとき、②の面セレクト画面になるまで、✚ボタンの下とセレクトボタンを押しっぱなしにしておくこと。面セレは、✚ボタンの上下でエリア1～8まで可能だ。各エリアの特徴は下の写真を参考に！

AREA1



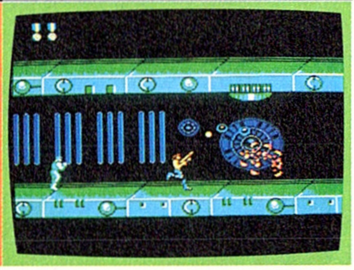
AREA2



AREA3



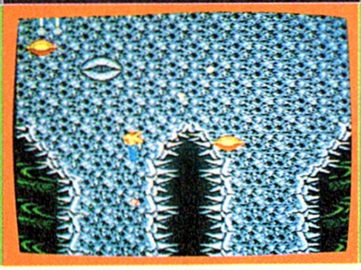
AREA4



AREA5



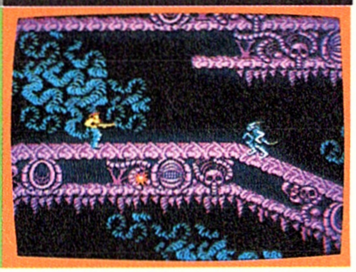
AREA6



AREA7



AREA8



★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドイスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

# ン外伝の大特報！

ゲームソフトがあまり発売されていないせいか、最近どーもハガキが少ないっ！　どんな小さな情報でもイイ。キミの１枚がBBCを作っているんだぜ!!



## アルバイトをすればお金ガッポリ!!

泥棒稼業のゴエモンもときにはアルバイト。働けば働くほど、お金がたんまり入ってくる!!

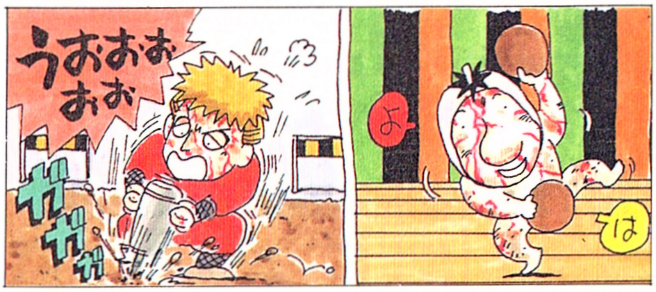
SOFT 3

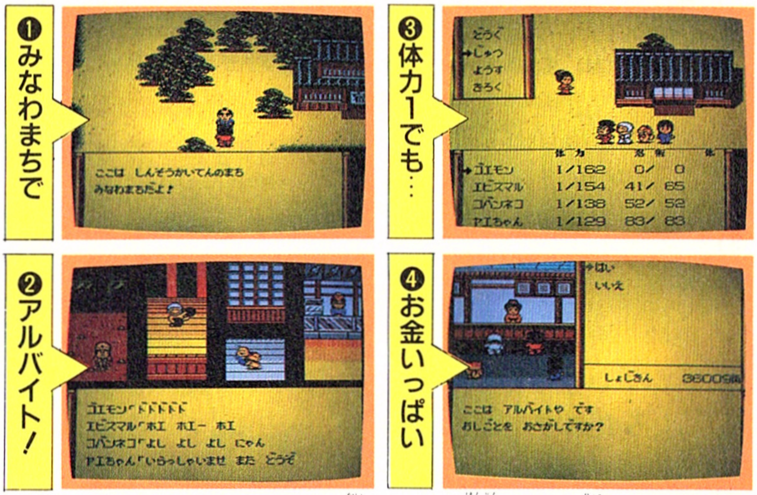
FC　がんばれゴエモン外伝

お金を貯めたい！　と思うのは、現実でもゲームの中でも同じこと。ラクしてもうけようったって、そうは問屋がおろさない。ところがどっこい、このゲームではそんな心配は無用の長物。

なんと、アルバイトをくり返すだけで、お金が無限に増えちゃう!!

この文字通り現金な情報を送ってくれたのは、三重県・石井康晴特派員。アルバイトをすると、体力が半分になっちゃうケド、１より減ることはない。つまり、体力１の状態でアルバイトすれば、お金だけガッポリ入るのだ。これで、65000両もするハイレグスーツも簡単に手に入るぞ!!




↑"みなわまち"でアルバイトをすると、１回につきＨＰが半分になり、310両かせげる。しかし、ＨＰが０になることは絶対にない。つまり、アルバイトをくり返せばたちまち大金持ちだ!!

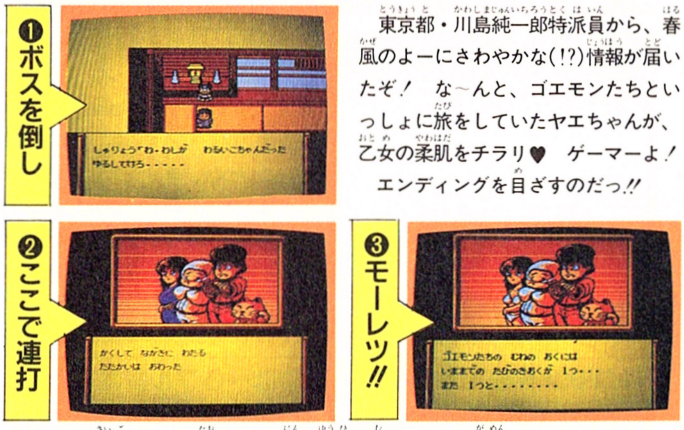


## やえちゃん脱衣!!

エッチな気分はラストに…

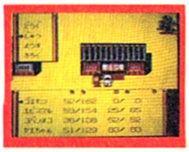
SOFT 2

FC　がんばれゴエモン外伝




東京都・川島純一郎特派員から、春風のよーにさわやかな(!?)情報が届いたぞ！　な〜んと、ゴエモンたちといっしょに旅をしていたヤエちゃんが、乙女の柔肌をチラリ♥　ゲーマーよ！　エンディングを目ざすのだっ!!

↑いちばん最後のボスを倒すと、４人が夕日に向かっている画面になる。ここでⅠコンのⒶⒷボタンを同時に連打してみよう。なんと、ヤエちゃんが服を脱いでしまうのだ!!

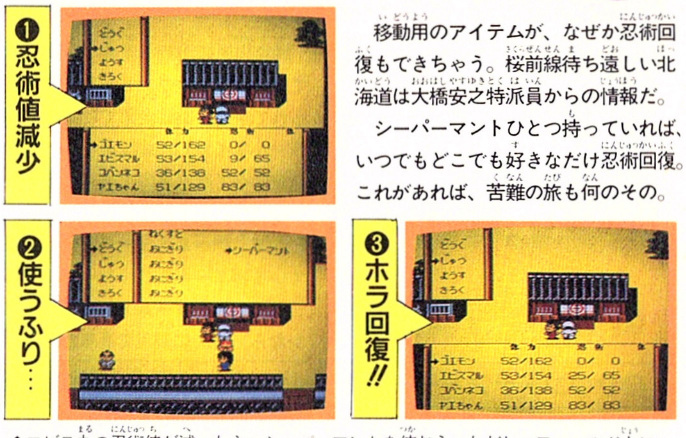


## ラクラク忍術回復

シーパーマントの秘密…!?

SOFT 1

FC　がんばれゴエモン外伝




移動用のアイテムが、なぜか忍術回復もできちゃう。桜前線待ち遠しい北海道は大橋安之特派員からの情報だ。

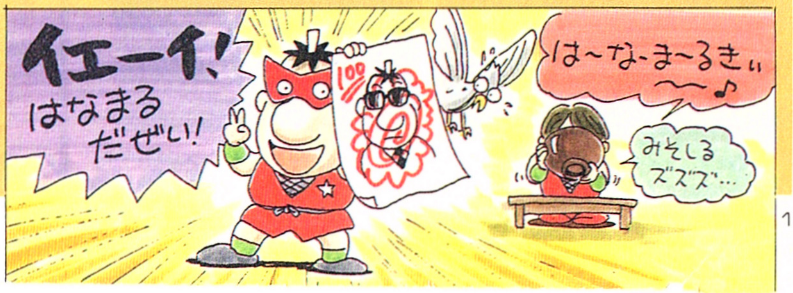
シーパーマントひとつ持っていれば、いつでもどこでも好きなだけ忍術回復。これがあれば、苦難の旅も何のその。

↑エビス丸の忍術値が減ったら、シーパーマントを使おう。ただし、フィールド上にいるときは、移動しないようにキャンセルすること。これでエビス丸の忍術値が回復する

次号のお題

## 仮面の忍者花丸

カード対戦もとり入れたアクションゲーム『仮面の忍者花丸』が次号のお題。大ワザ、小ワザ、おまぬけワザ、み〜んなまとめてメンドーみるぜ。ガンバればソフト５本も夢じゃない。





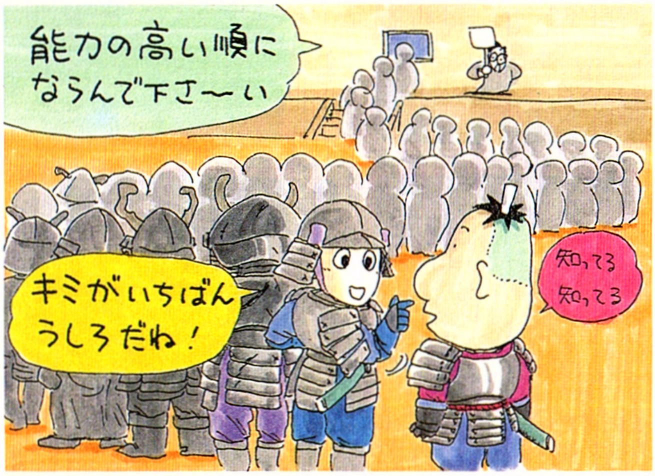
# 二大コマンド発見!!

## サウンドテストもあるのだ

SOFT 1

FC 信長の野望戦国群雄伝

鹿児島県の清原特派員から、ゲーム中に登場する軍師をすべて見られるモードと、サウンドテストモードの2大コマンドが送られてきた。サウンドテストモードでは、ゲーム中に流れる音楽が16曲も聞くことができる。もちろん、ゲームミュージックのできとしては、高水準のゴキゲンなサウンドだ。もうひとつの軍師紹介モードもなかなかすごいモードだぞ。ゲームを始める前にこのモードで、軍師として使える人間をチェックしておけば、占領国のどの武将を引き抜けばいいのかバッチリわかるぞ。どっちも、超お得なコマンドであることはマチガイなしだね!!




## 能力順、軍師一覧表

❶スタートボタン以外を押す




❷軍師をすべて見れるのだ




↑電源を入れ、大名の紹介画面になるまで待つ。そこでセレクトボタンを押すと『PUSH START KEY』と出るが、無視してAボタンを押す。軍師20人の顔と名前が次々と出てくるぞ

## サウンドテストモード

❸Bボタンを押すと……!?




❹サウンドテストモードだ




↑軍師紹介モードと同じ手順で、Aボタンを押すところをBボタンに変える。すると、軍師紹介ではなく、サウンドテストとなる。A、Bボタンで選曲、合計16曲のサウンドが聞ける




# サウンドテストだ！

## ノリのいいサウンドばかり

SOFT 1

FC アークティック

神奈川県の清野特派員からは、とってもグッドなサウンドテスト情報が送られてきた。曲は全部で12曲、どれもみ〜んなイカした曲ばかり。一曲、一曲がすべて高水準のゲームミュージックなのだ。さすがサイトロンレーベルとして、ゲームミュージックを発売しているポニーキャニオンっていったところだよね。ゲームミュージックファンなら、絶対に満足できるだろう。

❶タイトル画面でセレクト




❷サウンドテストモードだ




❸Aボタンで曲が変わるぞ




↑❶まず、タイトル画面になったらセレクトボタンを押す。❷これがサウンドテストモードの画面だ！ ❸曲を変えるときはAボタンを押すだけでOK！ 全12曲が聞けるぞ



# お約束モード発見

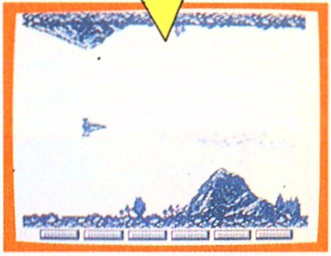
## 入っててよかったねっ！

SOFT 1

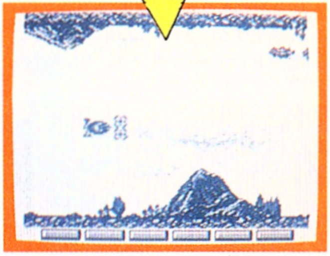
GB ネメシス

東京都の鈴木特派員からの報告は、なんと、あのファミコン版『グラディウス』のパワーアップコマンドが、『ネメシス』にも入っている、というものだ。こいつは、『ネメシス』ファンにとっては、すごく嬉しい情報だね。コナミさんも、なかなかやることが憎いぜ、ほんとに。ただし、ファミコン版とは違って、1ゲームにつき1回しかできないので、使い方には注意しようね。

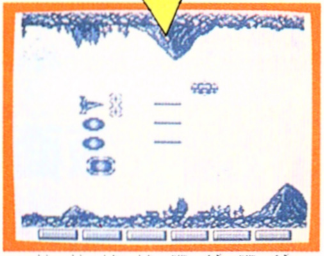
❶まずはポーズをかけて



❷コマンドを入力しよう



❸ほ〜らフル装備なのだ!!



↑❶まずはスタートボタンを押す。❷✚ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右、と押し、Bボタン、Aボタンと押してポーズを解除。❸写真のような最強装備となるのだ

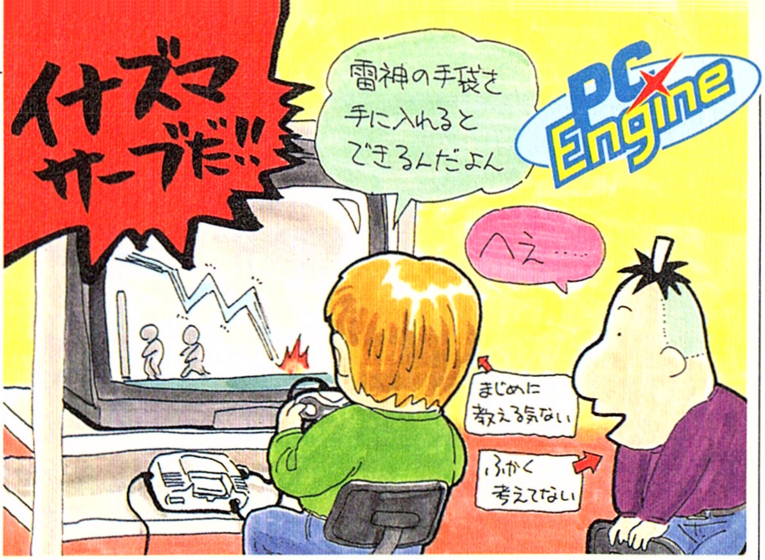


# 必殺サーブ発見!!

## COMだって取れないぞ

PC スーパーバレーボール　SOFT 1

東京都の田原特派員からは、とんでもない必殺サーブ情報が送られてきた。天井サーブ＆稲妻サーブがそれだ。天井サーブは、ボールが高〜く上がってから落ちるサーブで、コンピュータには拾われてしまうが、対人間のときにはとても有効なサーブだ。稲妻サーブは、とんでもない速さでジグザグに移動しながら、相手コートに落ちるサーブで、コンピュータにも絶対に拾えない超強力サーブだぞ。ただし、両方とも1セットに1回しか使えないので、使い方には十分に注意する必要がある。それと、必殺サーブの2つともが、説明書の操作法に別の動作を取り入れたもの。もしかすると、他のサーブ法やスパイクでも、説明書には書いてないテクニックがあるかも？　みんなも他にないか探してみよう!!

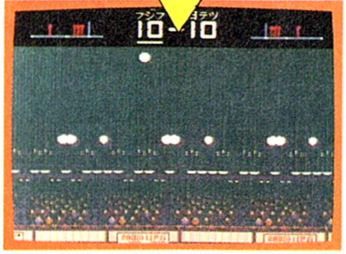




❶✚ボタンの上を押すと


❷天井サーブだ〜ッ!!


❶打つ瞬間に下を押すと


❷稲妻サーブが炸裂だ!!

↑IIボタンと✚ボタンの上を押し、Iボタンを押してボールを上げる。IIボタンと✚ボタンはそのまま押し続け、ボールが赤くなったらIボタンを押してボールを打つ。ボールは、画面から見えなくなるまで高〜く上がり、高角度で相手のコートへと落ちていくのだ！

↑IIボタンと✚ボタンの上を押しながら、Iボタンを押してボールを上げる。ボールが赤くなったら、IIボタンは押したままにして、✚ボタンをすばやく下に押しIボタンでボールを打つ。すると、画面が白くフラッシュして、ボールがジグザグに変化しながら落ちる

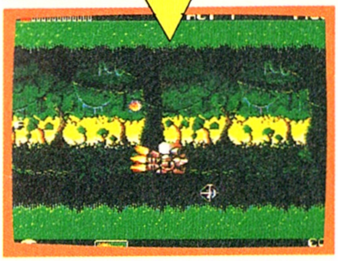


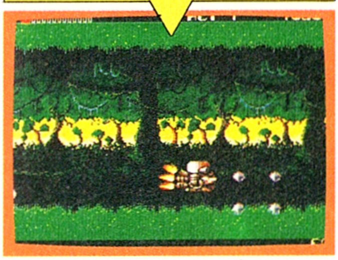
# 困ったときの神頼み

## クリスタルでライフ回復だ

PC アトミックロボキッド　SOFT 1

広島県の相沢特派員から、パワーアップクリスタルの意外な秘密が送られてきた。なんと、パワーアップクリスタルで、ライフを回復させられるのだ。敵にボコボコにやられ、今にも死にそうになったとき、この技を使えばなんとかきり抜けることもできるぞ！　ライフ回復のクリスタルはあんまり出てこないけど、パワーアップクリスタルならあっちこっちに出てくるしね。


❶クリスタルを見つけたら

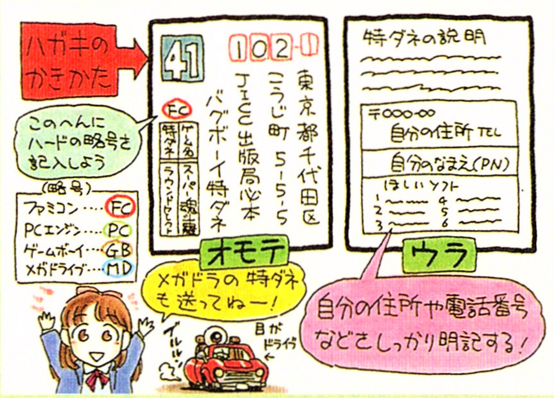

❷ただひたすら撃ちまくれ


❸破片を取ればライフ回復

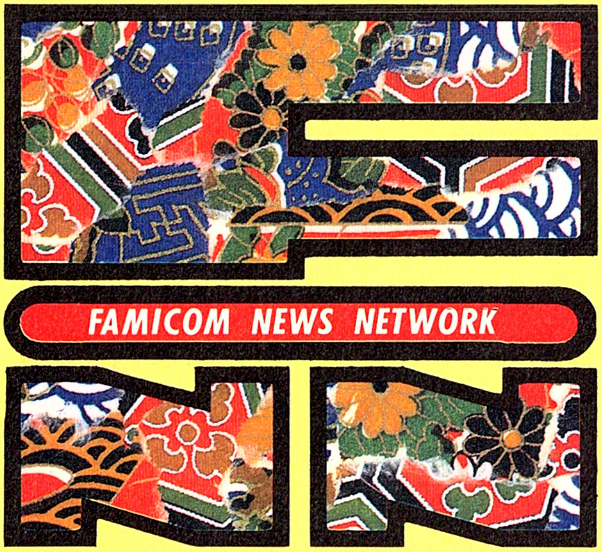
↑パワーアップクリスタルを見つけたら、クリスタルがくだけ散るまで撃ちまくれ！破片を1つ取れば、ライフゲージ1目盛分のライフが回復。イザというとき役に立つぞ

# ギブミ〜おハガキ!!

おハガキちょーだいっ!!　いきなりだけど、ホント〜にハガキが欲しいのだ。とにかく欲しい！たくさん欲しい！今すぐ欲しい！　桜吹雪ならぬ、ハガキ吹雪が見れるほどハガキが欲しいのだ!!　ファミコン、PCエンジン、ゲームボーイ、メガドライブの情報で、ジャンルは問わない。



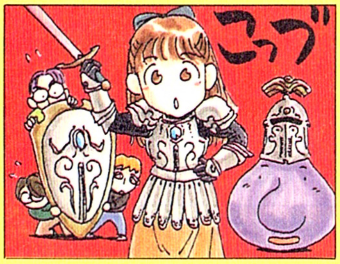

B U G ★ B O Y ★ C L U B




群馬県・カロリーヌIII世さんが情緒豊かな千代紙、もしくはどっかの包装紙をちぎってはっつけてくれた心なごむ作品です。

# 毎号新しい必本を読む人は、かなり自慢してもかまわない。

FNNには、自慢できる要素がイッパイッ！　中でもシャキシャキと歯切れの良いギャグは、他にない喜びを読者に与えてくれることでしょう！　コレゾ、ファンキーキング!!




FC用語の知識にたけた者。人よんで…




**レミーラ**（名・動スル）デビューして、一度きりで姿を消してしまった人。一発屋。「あのタレント――しちゃったんだってね」
神奈川県・ニャアくん
♨「愛はかげろう」歌ってた『がむ』とか「メモリーグラス」の『ほりえじゅん』とか、今は何をなさっているのでしょ？

**ニフラム**（名）ごめんなさい。（ねるとんより）
愛知県・山口寛憲
♨「あばよっ!!　二度と会うこともないだろうっ！」（やなぎさわしんご）

**そんな…ひどい** 相手に「はい」と言わせるために使う言葉。（何度もくり返して使うのが効果的）
京都府・岩崎プル

**そして夜があけた** ひと段落ついたときに使う言葉。
愛知県・やまおさ
♨原稿上がるまで――りしないでくれ。

**だいまどう**（名）有名人のそっくりさん。「あ、あのコさとみちゃんに――だよ！」
東京都・めりん
♨あっはっは。似てる似てる。"波動"かましてくれるとこなんかソックリ！　めりんちゃんには4Pあげてしまうよ。

**5章**（名・動スル）全員集合すること。「8時だよ！　――!!」
茨城県・七無子

**ロトの伝説**（名）昔話のこと。
京都府・あひる野がわ子
♨まんが必本（日本）――。なんてね。

**キングヒドラ**（名）父の仇。「ミネアとマーニャは――をさがして旅立った」
東京都・酸斗配夢
♨――といえばやまたのおろち。まだ倒せないって人がオレのそばにいるよ。

**しあわせのくつ**（名）万歩計。
千葉県・長沼沙織

**メガドライブのコントローラー**（名）あつかいにくいこと。「あいつの性格――だぜ!!」
静岡県・ジョッカーアキラ

**マイキャラ**（名）意のままに操れる人。「フフ、議長はすでに我々の――だ」
茨城県・サクセス
♨いかに――といえど、あつかいにくいコントローラーを使っていては、意のままには操れまい！　ハッハッハ。

**コンティニュー**（名・動スル）失敗したことに再度チャレンジすること。「何回ボツられよーとも、くり返し――する人こそ真の投稿人だ！」
静岡県・ミミックの宝箱

**イベント**（名）もめごと。「2年の3学期から3年の3学期にかけて――やらかすと内申にひびくからなぁ」
神奈川県・ロビン林原
♨クリアしちゃえばへっちゃさ。

**コマンド**（名）電話番号。「ねぇカノジョ、キミん家の――教えてよ」
群馬県・キカイダー河野
♨あたしの――は、上下左下BAよ。

**パッケージ**（名）服。「はやく――着なさい！」
愛知県・かどやん
♨――なんかにこだわっちゃあ、いけねェぜ！　オレなんか、ブランドぜんぜん気にしねェよ。赤松さんみたいに"フル装備"なんかしねェぞ、オレは！　着れりゃいいんだ着れりゃ、ちきしょ！




東京都・L330SAM




福岡県・もおもお

**今号のキキチガイ**　マイト＆マジック➡マイクロマジック　A「マイト＆マジック買うことに決めた！」B「おいしくないよ」　茨城県・サクセス　♨でも、手にとけないんだぜ。あ、それはm＆m'sか。

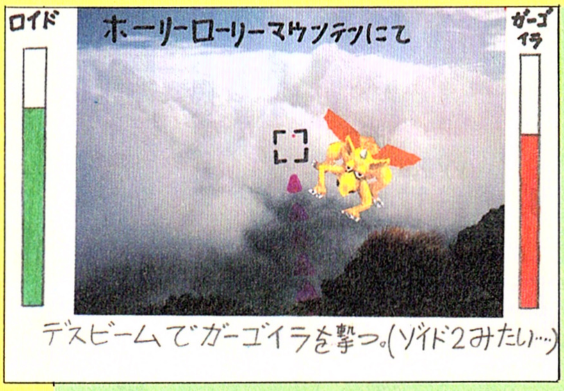
金子：マフラーはちゃんと届いたから心配しないでいいよ、〇〇ちゃん（プライバシー保護）。話は変わるが、ヘラクレIIは感動したなあ。やっぱハッピーエンドがいちばん。

春近し、となりは必本読む人ぞっ!?

# 投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん




## MOTHERにもあって欲しいなバトルモード！

←北海道・ゲバゲバ

マザーのバトルモードがこんな感じだったらおもしろいだろうなぁ。ところで、このままじゃやられるぞ。照準があってないもん！




## これが本当のきてます状態！ ヒャドの呪文もこの通りっ!!

←長崎県・とんとんちひろ

マホカンタッ!! ということで、1年前にアジア太平洋博覧会へ行ったときの記念写真ですね。坊主頭がキラキラと光って美しいですね。ま、そんなことはどうでもいいんですが、こういう超常現象、どしどし送ってほしいのじゃんぼ尾崎っ！

## 歴史に残る銅像も、見方をかえれば爆笑もん！

➡埼玉県・明日香

この人、偉い人じゃなかったっけ？ まいっか、どうせやるなら空き缶を目の前に置いてほしい気もするけれど…。




## 七曲署のボスはトレーナーにGパン姿だっただろうかっ!?

➡北海道・はぐれ和彦

演技派なら衣装ぐらいどうにかしてほしかったな。でも載ってしまえば鬼に金棒じゃなくて勝てば官軍ってとこか。話しは変わるが「オレ」は、誰の役を演じているのだろう。「ボス！ やらせて下さい!!」とHなことじゃなくて、台詞から推測すると。殿下じゃなくて、Gパンだろうか？ それともスコッチ、スニーカー、いやパソコン!?




## 好き嫌い物語

今月もキキチガイスペシャルがない！ 先週に続いてダブルチャァーンスッ!! トリプルチャァーンスゥッ!!! にならないよう願いつつ、今回の好き嫌い物語を始めよう。

### 焼肉➡嫌い

焼きにくいから。

愛知県・投稿BOY

### 鳥肉➡嫌い

とりにくいから。

愛知県・投稿BOY

豚肉➡嫌い、ぶたにくいから…。だめだな。にんにく➡嫌い、にんにくいから…。これもだめだな。筋肉➡きんにくいから…。だめだ。魚肉➡ぎょにくい…。あ、挽き肉➡ひきにくいから。これでいいや。

### 好き嫌い物語➡好き

嫌いという字が書けるようになったので。

東京都・鹿山広沢

それはよかった。

### 小錦➡嫌い

自分で尻をふけないから。

兵庫県・はあくんだよ

それは汚なかった。

### えびフライ➡嫌い

えびフライ。発音がむずかしい。

神奈川県・元万吉

簡単だよ。下唇を噛んで「えびフリャァ〜」。疑問文のときはしっかり語尾を上げるようにねっ！

### 洗濯板➡好き

さとみさんに似ているから。(冗談です)

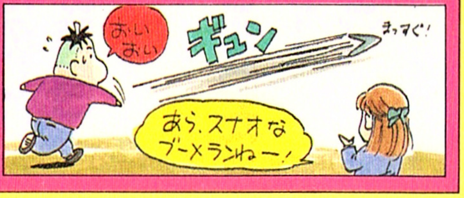
愛知県・かどやん

オイラは何もいってないぞっ！ ただ、それだけ段差があればいい ドガッ!! が…。

### ブーメラン➡嫌い

曲がったことが嫌いだから。

三重県・風来坊




**今号のキキチガイ** 気に食わん➡キン肉マン

クラスの写真を見て、「こいつ前から気に食わんかったんだよ」「こいつのはみんなぜい肉だぜ」静岡県・テドンかつどん ボクはミートくん。人気者の王子が気に食わんなんて、顔だけにしてねっ！

ブッチョンくろす：夢野華里さんはじめ、たくさんの方からバレンタインのチョコレートなどを送っていただき、ありがとうございました。来年もよろしくおねがいします♥

あと数日で卒業式。涙出ちゃうかなあ…

# へんなもの発見伝

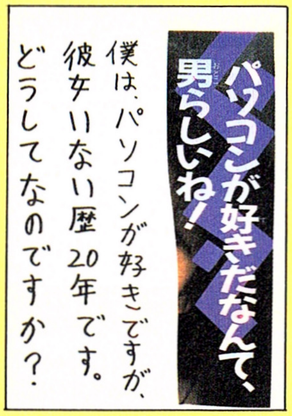
さとみの担当で～す

## 優秀



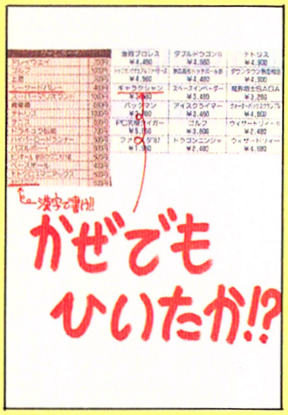

京都府・ゆうりん＆はいらる

サーファーカットのワンコかな。サーファーじゃあちょっぴし古いわ。やっぱし今のワンコだったらソバージュよね。それともワンレンボディコンかな？（…と最近すっかり気分は女子短生のさとみだったりする）



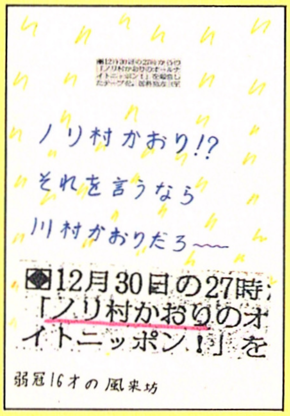

愛知県・山口寛憲

それは山口さんの間違いだわ。「男らしい」と「女にもてる」とは似ているようで、まったく違うのよ。



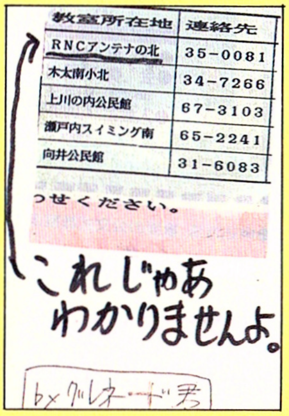

東京都・SWAT

いいえ、花粉症だそうです。ツライのよね。ところで役満ってカタカナだとおまんじゅうみたいだわ。



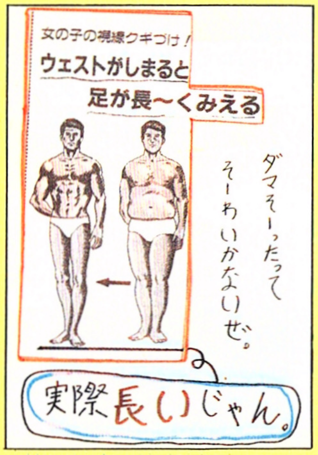

三重県・風来坊

字の汚ない人だったのね。うるうる。この人に書かせると川田さんもノリダーに変身できるってワケ。



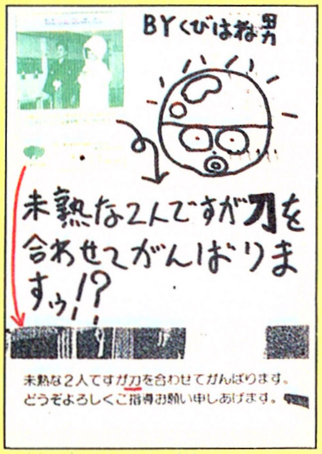

香川県・グレネード君

素直に住所書きなさいってねえ。北といっても広いわよ。なんてったって地球はまあるいんだから。




秋田県・奄美大島工事中

足のつけ根も違うじゃない。プリプリだわ。ところで最近奄美くんってば目のつけどころがよいので5Pあげる。




東京都・くびはね男

RPGの世界ね。パーティー内で結婚しちゃったんだ。そうするとやっぱしこの2人はアリーナとクリフトかな。

## FC座右の銘

コンクリートの上にも3日（ドラクエⅣ発売行列）
静岡県・テド・かっとん

灰になりましょう（カント寺院の願い）
長崎県・とんとんちひろ

スカートとゲームボーイはミニでいい
兵庫県・はあくんだよ

4人寄らば文珠のネタ
茨城県・サクセス

弁当をかけて役満たのしいな（学校の休み時間）
愛媛県・CAR－2

いつのまにおぼえてしまったテレパシー（Sa・Ga）
兵庫県・鬼形礼

**今号のキキチガイ　現金➡元気**

A君「現金なヤツだな、お前は。」B君「それだけがオレのとりえよ。ハッハッハッハッハ。」群馬県・キカイダー河野

そーそー、最近元気なヤツが多くてねー。今まで無記名で投稿してたのに、参加賞やるっていったとたんちゃんと記名してくんの。元気元気。

さとみ：とうとう授業も終了してしまいました。なんだか高校生でも大学生でもない、とってもイイ身分です。でも、社会的に考えれば高校生か。身分証明書もまだあるしね。

I can't get no satisfaction～♪







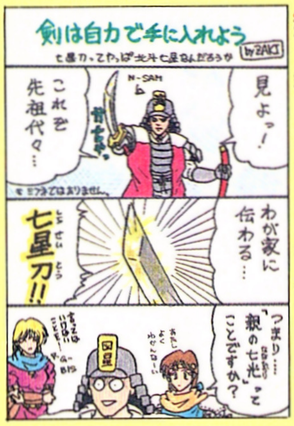
秋田県・工藤工

それじゃ次は、お茶が怖いんだね。⬆わかる？



三重県・勇武僧魔

バットマンの表情がいい。目が何かを語っている。




北海道・岡崎隼人

聖なる鎧は自力で手に入れたが、村正が…!!(III)




大分県・これでもくらえ！

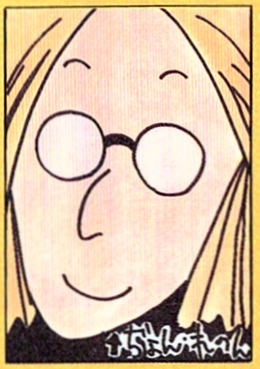
後列でアタマかかえてるヤツがイカすよな。

## 松っちゃんの部屋



▶かわい藍さん、ひいきのビートルズねたってことで当選!! って言っちゃあかわいそうですが、なかなか、ジョンの特徴をよくとらえています。まっ、メガネを丸い描いて長髪にすればＯＫってところですか。

っと週刊朝日のノリで今回せまってみました。ところで、「松っちゃんの部屋」なぜかみなさんに、ヒラメの赤松のコーナーだと思われているらしく、赤松宛に送ってきます。言っておきます。ここは「赤松っちゃんの部屋」ではありません。



東京都・かわい藍



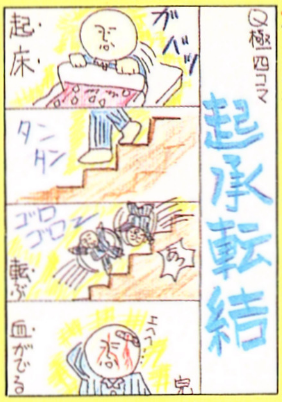

京都府・あ～るイオン

車まで石化させるなんて、どんなモンスターだよ!?




青森県・ペーパーボンド

手足がへんだぞ。後遺症か？ ちょっとアブネーぞ。




新潟県・F・ヨシオ

一コマめがそれじゃ、二コマめが立場ねェじゃん。

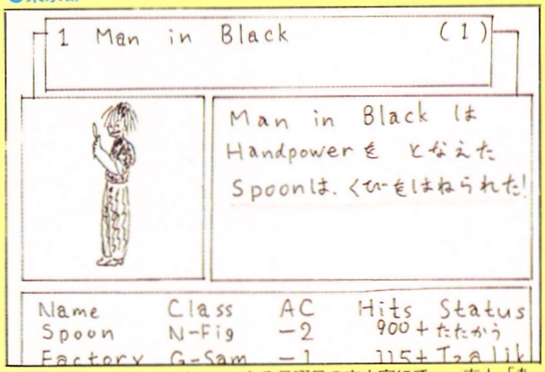



兵庫県・ノコノコ

泉のあるところでやれば、気分がもりあがるぜ！

こいつは強いよ。マロールでコインを瞬間移動させるのが得意ワザだ。

東京都・FACTORY




## 必本かばあガール




しんきゅう？ あれぇ。もうそんな季節だったっけ？ 時のたつのははやいねェ。仕事のことしか頭になかったから、じぇ～んじぇん気づかなかったよ(ウソ)。さとみちゃんももう卒業か。♪制服の～胸のボタンを～⬆歌うなよ。

岩手県・イズミ




大阪府・カットビ半蔵

おおっと、ホラー版マリオか!? これはぜひ、スーパーファミコンで出してほしいのだ。

今号のキキチガイ **散髪行ってくる➡三発やってくる** ある日曜日の友人宅にて…。友人「あ、もう３時か…。オレちょっと散髪行ってくるよ」オレ「３時から彼女とハッスルか…。すみにおけねえな…」愛媛県・CAR-2

アイルトン赤松：待ちに待ったＦⅠが開幕！今年は上位チームの実力が伯中して、いつになくHOTなシーズンになりそう。昨年のウップンを晴らすセナの走りに期待!!

BUG★BOY★CLUB

メインエベント級の絵ネタも待ってるぜ！

# THE対決ダイジェスト




## 本日の場外乱闘!!

### 勝○太郎 VS ブッチャー

**判定** パンツの中に物をかくして両者反則負け!!

静岡県・ジョッカーアキラ

勝選手、今セコンドの警察官にかかえられてリングを降りています（あぶね〜）

### 夜の墓地 VS くさったタマゴ

**判定** どちらとも、きみが悪いので引き分け！

北海道・もみひげ

白身は悪くねえのか!?

### ハサミ VS カッター

**判定** もうみなさん判ってるようなので、あえて結果はいいません。スミマセン。

北海道・小笠原　満吉

あやまってどーすんだよ！

## 本日のメインエベント

スポンサーより8点が贈られます。

### 岩手県 VS 和歌山県

**判定** 奇襲（紀州）をかけたが、逆に応酬（奥州）されて和歌山県の負け!!

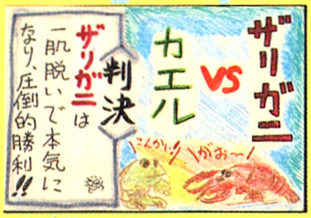
京都府・あ〜るイオン

えーぞえーぞー（蝦夷）！　その後、負けた和歌山県は、山梨県に戦い方の講習（甲州）を受けにいったとき（土佐）おわり（尾張）




東京都・ゆかりべまりこ

おおーっと5号からの延長戦!!　でもオチが同じじゃんかよ、ゆかりべ〜




兵庫県・はあくんだよ

どーでもいーけど『判定』が『判決』になってるぞ。判決ダイジェスト？

## マイレージシステム 戦いもなかばだぞ!!

なんだかんだ言って、マイレージシステムも中盤戦。今回はふろくのバグボーイクラブ・臨時増刊に載ったハガキも集計に加えてるのだ。だから大量得点を得た人がけっこういるんだぞ!!

### 今までの総ポイント

★1位……30P
三重県・風来坊

★2位……28P
愛知県・かどやん

★3位……27P
静岡県・ジョッカーアキラ
愛媛県・CAR−2

★4位……26P
兵庫県・はあくんだよ

★5位……24P
茨城県・サクセス

★6位……22P
三重県・勇武僧魔

★7位……21P
東京都・ゆかりべまりこ
神奈川県・元万吉
東京都・船津歩

★8位……20P
群馬県・キカイダー河野
静岡県・テドンかつどん

★9位……19P
秋田県・奄美大島工事中

★10位……17P
神奈川県・かるなばる

★11位……16P
東京都・SWAT
千葉県・長沼沙織

★12位……15P
秋田県・工藤工
岩手県・イズミ
東京都・酸斗配夢
宮崎県・望月いおり
沖縄県・なすか

★13位……14P
東京都・L330SAM
福岡県・もおもお
富山県・美味しんぼ

★14位……13P
京都府・あ〜るイオン
他5名

### ★コーナー別基本得点★

| コーナータイトル | 得点 |
|---|---|
| タイトル模様 | 5 |
| 投稿写真ジャーナル | 5 |
| 流行語ウイザード—絵ネタ | 5 |
| 流行語ウイザード—文章ネタ | 3 |
| 対決ダイジェスト—絵ネタ | 5 |
| 対決ダイジェスト—文章ネタ | 3 |
| キキチガイスペシャル | 5 |
| 今号のキキチガイ | 2 |
| へんなもの発見伝—優秀 | 5 |
| へんなもの発見伝 | 4 |
| 紙コンアトランダム | 5 |
| 好き嫌い物語 | 3 |
| FC座右の銘 | 2 |

風来坊、かどやん、ジョッカー、自分の順位をかかえこんだまま動きませんっ!!　さらに、3位、4位は前回のプレゼント企画受賞者ばかりだあっ!!　みんな、こいつらにPCエンジンを渡していいと思ってるのかあっ!!　大ドンデン返しを待つ!!

## ★★★募集★★★

最近眠いと思わないかい？　春眠暁を覚えずっていうからねー（1年中眠いような気もするが）。だからといって寝ボケたネタを寄こすなよ。すっきりさっぱり切れ味グッドなハガキを募集してるぞ。よろしくっ!!



Gilgamesh's Tavern Club

# ウィザードリィ友の会

おとしあな！

シュート！

## 投稿のネタ26分類

| | |
|---|---|
| A．思い出 | N．スクープ |
| B．攻略法 | O．生態図鑑 |
| C．裏ワザ | P．言葉遊び |
| D．イラスト | Q．評論 |
| E．写真 | R．俳句・短歌 |
| F．感想 | S．笑える話 |
| G．成功例 | T．悲しい話 |
| H．失敗談 | U．こうして欲しい |
| I．新発見 | V．意見 |
| J．質問したい | W．データ |
| K．答えてあげます | X．企画 |
| L．私の出張 | Y．お知らせ |
| M．パソコン情報 | Z．その他 |

**この号が発売される頃ってのはすでに「ウィザードリィIII」が発売されて1週間が過ぎているはず。この原稿を書いている今は右も左もドラクエ話、後からはドラクエのBGMが聞こえてくるという状態なのだが…。「ウィザードリィIII」は入手できましたか？　できた人はがんばって、まだの人もがんばって（何を）**

### Z-167 新作モンスターの第１印象は

●えーと、「III」のモンスターを見ました。Vol. 4で。んで、ちょっと第1印象を…（感想のないヤツもいるけどね）。
①ノーシーアムスワーム…彼（？）はアンデッドぽい感じ。にしても長い名前。
②ブレードベア…「いないいないばあ～」をしている。
③ラビットラット…迷宮にこんなカワイイウサギがいていいのだろうか？
④ワーアメーバ…ガンとばしている。
⑤ライノウビートル…ぎゃーっ！夢に出て来そう。
⑥スクライル…かっこいい。けど会いたくない。
⑦イビルアイ…防犯カメラみたい。
…とまあこんなくらいかな。

（大阪府・秋山魔鈴）

☺みんなもう出会っただろうか、数々の魔物たち。今回の人気者は一体誰になるでしょう。

### V-168 今度の戦闘はどんなタイプ？

●ちょっと皆さんに尋ねたいことがあります。「I」と「II」の戦闘システムの違いについてです。「I」では3人が1匹の敵に集中攻撃しますが、「II」では3人がそれぞれ担当を決めて攻撃しますよね。皆さん、どちらがいいと思いますか？　僕は個人的に「I」の方が好きです。

「II」は前衛の並び方を考えなければならないというのはいいと思うんですけど、自分の担当している敵が呪文でやられたり逃げたりして、その場から消えると、他の敵に攻撃しないで、ボーッとしているじゃありませんか。それに比べて「I」では、弱りきった敵にこん身の力をこめて、とどめをさしてくれます。「I」の前衛は、なんて働き者なんでしょ。「III」は「I」と同じがいいな。でも、多分、「II」と同じなんだろうな。

（鹿児島県・アクエリアス）

☺確かに「I」の方がプレイしやすさという点で上だったと思う。ただ、よりプレイヤー意志を重視したフォーメーションが「II」なのでは…。

### V-169 神様のようなニューアイテム

●へー。「III」では、「力のコイン」とか、「偉大なる魔法の杖」なんていう便利なアイテムがあるんですか。しかし、「力のコイン」の方は、効果がランダムってのが、いかにもウィズらしい、って感じですね。使うのに、かなり勇気がいりそう…。「偉大なる～」のほうも、すごいアイテムなのに、2度目は全ての呪文を忘れさせる、なんて…。やっぱり、「神様の意見」なんですかねえ。

（埼玉県・C－MOON鈴乃）

☺「生死」を含んだ運命を左右するもの。モンスターや石だけではないのだった。

### W-170 新しいモンスタ一の名前を分析

●ファズボールの正式な意味を調べてみましたら、

fuzz・ball〔fʌ́zbɔ̀ːl〕〔植〕ほこりたけ、

となっていました。魔法のかかったほこりたけなんでしょうか、それともただ「ふわふわしたもの」なのでしょうか？

（東京都・鹿山広沢）

☺エレクトリックギターの音を歪ませて伸ばすマシンでファズってのがあるが、全然話が違うわ。にしても、何となくウマそうなやつだわ。

### Z-171 マーフィー先生ありがとう

●「ウィザードリィI」をプレイしたことがある人は、必ずマーフィーくんにはお世話になったことと思います。呼び出されては死んで、また呼び出されては死んで…。4450ＥＰという経験値のために、何千・何万のマーフィーくんが死んでいったことでしょう。

「III」でもお世話になります。マーフィーくん。

マーフィーズゴーストに祝福を。

（茨城県・ともかず）

☺でも、クリーピングコインの方が便利だったりするかも知れないわよ今回は。

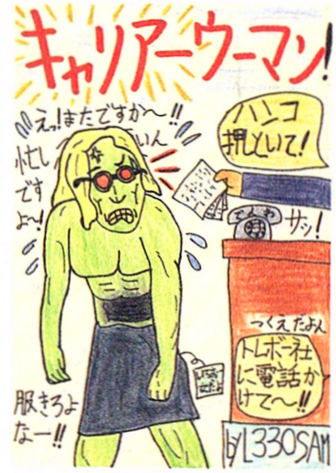
### V-172 呪文に接頭語ならモリトは？

●ラダルトとかマダルト、ラハリトとかマハリトがあるんだから、マモリトやラモリトがあってもいいと思うんですけどね。

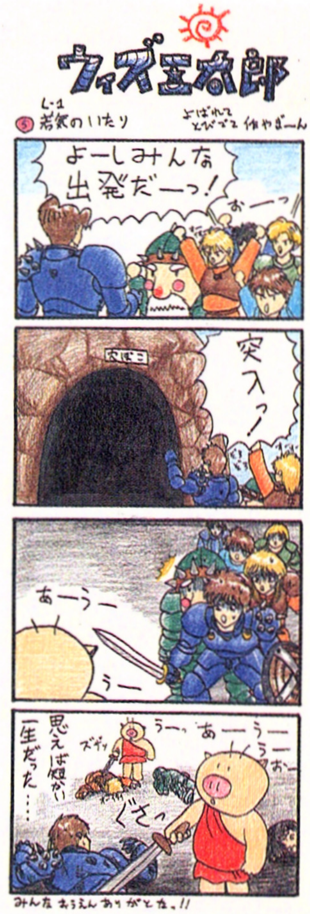
ＰＳ、マリクトに上があるならママリクトになるんでしょ～か？

（東京都・L330ＳＡＭ）

☺ほとんど関係ないけど、呪文名と言えば、ラツモフィスとラツマピックの「ＬＡＴＵ－」ってのはどーゆー意味なんだろ。




（東京都・L330SAM）




Wizardry

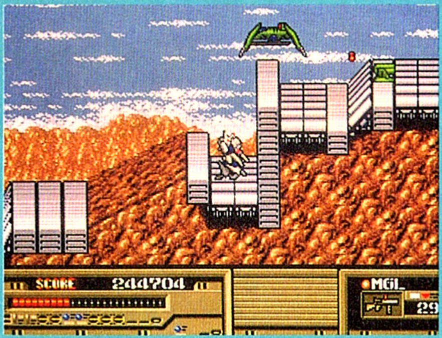
メガドライブクラブ

# MEGA DRIVE CLUB

VOL.32　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

## SFゴコロをくすぐるレイノスが新鮮だ！



この本が出るのは3月16日だってんだから時の経つのは早いもんだ。競馬ファンやってると物事を週末単位で考えていくからなおさら早くなる。このあと桜花賞、天皇賞、ダービーと続く一連の大レースとともに季節は過ぎ去っていく。思えば遠くへ来たもんだ。てな訳で、今回はSFアクション「重装機兵レイノス」攻略だ。

### 今月発売のメガドライブソフト

**スーパーリアルバスケットボール**
■3月2日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

**ニュージーランドストーリー**
■3月3日発売　■タイトー　■¥6800(税抜き)

**エアダイバー**
■3月9日発売　■アスミック　■¥6800(税抜き)

**重装機兵レイノス**
■3月16日発売　■メサイヤ　■¥6200(税抜き)

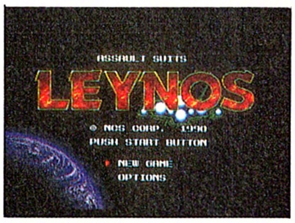
**アフターバーナーII**
■3月20日発売　■電波新聞社　■¥6900(税抜き)

**ファイナルブロー**
■3月23日発売　■タイトー　■¥6800(税抜き)

# 重装機兵レイノス

メサイヤ(NCS)
発売中
¥6200(税抜き)

メガドライブソフトのセールスポイントはキャラが大きいとか、動きがスムーズとかのAV方面の要素が強い。このゲーム、キャラは小さくとも実にメガドライブっぽい。印象は地味だけど、内容は不思議とハマらせてくれる。




## ◆ストーリー性が強いSFアクション

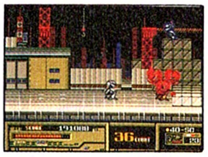
木星の衛星、ガニメデの基地に突然の敵襲があった。地球軍は応戦するものの、圧倒的な火力の前になすすべなく敗れる。いったい、誰が、何のために……。「レイノス」はこのストーリーに沿って進行していくアクションゲームだ。全8ステージにはストーリーと個有の目的が設定されている。そこが普通のアクションゲームと大きく異なる。それだけに、キャラの動きなどのディティールにはかなりのこだわりが感じられ、感心させられる。



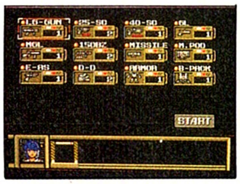

←敵機来襲を知らせるデモシーン。正体は徐々に明らかにされてゆく

## ◆武器をかえて敵の侵略をくい止めろ！

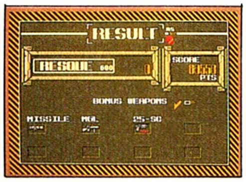
主人公機、レイノスは6つまでの武器を選択し、装備できる。武器はステージ終了後、得点によって増えていく。ステージによってうまく使い分けていかないと、クリアは難しいだろう。武器セレクトはポーズ中またはCボタンで行う。また、ダメージを受けても、一定時間ごとにHP（画面左下に表示）は回復していく。



←敵によって攻撃用兵器を使いわけていくように。基本はガトリング砲



→スタート前の武器セレクトシーン。装備できるのは6つまでだ



←クリアするとこの画面になり、武器の追加が与えられる

**12.7mm ガトリング LG-GUN**



20発単位で連射できる標準的な兵器。これが基本

**20mm ガトリング HG-GUN**



LGよりも破壊力あるが、連射スピードが遅い

**25mm ショットカノン 20-SC**



3方向に広がるタイプのショットガン。連射不可

**40mm ショットカノン 40-SC**



強力なショットガン。小さな敵を撃つのに適している

**50mm ランチャー GL**



敵に当たると爆発する。放物線を描いて飛んでいく

**50mm アサルトランチャー MGL**



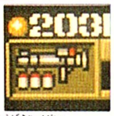
GLのパワーアップ版。爆発力が大きい

**150mm バズーカ 150BZ**



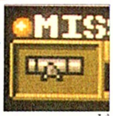
直進型の爆発兵器。使い勝手がよく、攻撃力も大きい

**200mm バズーカ 203BZ**



150BZより攻撃力大だが、弾数が40なのが難点

**M・ランチャー MISSILE**



敵を追尾するミサイル。攻撃力は今イチ

**M・ポッド M-POD**



攻撃力の大きいミサイル。ミサイルは無重力地帯用だ

**E・アサルト E-AS**



水平方向のみに撃てるレーザー。敵を貫通する

**E・キャノン E-CN**



強力なレーザー。使い勝手は非常に悪い

**ディフェンスディスチャージャー D-D**



粒子状の弾を発射し、圏内にいる敵を破壊する

**バーストアタッカー BURST**



画面内で跳ね回り、敵を貫通する兵器。一定時間消滅

**シールド SHIELD**



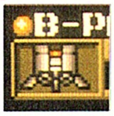
敵から受けるダメージを半分にする。終盤戦の必需品

**オプションアーマー ARMOR**



レイノスの耐久力（ライフゲージ）を上げる

**バーニアパック B-PACK**



ジャンプ力が上がり、一定時間の飛行が可能になる

## ◇ステージは全部で8つ。すべてシチュエーションが異なるのだ

### STAGE.1・・・ガニメデ基地

突然の敵襲から始まる。ステージ1とは言っても割に難しいので武器の扱いや、狙いの定め方をしっかりとマスターしよう。操作感に慣れないと苦しい。クリア条件は敵突撃艦の破壊だ。後方から25-SC（3WAY）で攻撃しよう。



↑斜めに狙いをつけて正確にヒットさせる



↑敵をくい止めないと基地が危険



↑突撃艦は後方から攻撃して、なるべくダメージを減らす

### STAGE.2・・・脱出

基地を脱出し、救助のシャトルまで行き、ガニメデから退避する。途中、バーサットが援護してくれるが、青のアサルトスーツに破壊されてしまう。ここでの注意はランチャーを撃ち出してくるダリント。弾道に注意せよ。シャトルに味方機を多く乗せると高得点。



↑バーサットが上空から援護してくれる。狙いは正確




↑バーサットが青いアサルトスーツに破壊された！



↑できるだけ多くを助けてボーナスを稼ごう

### STAGE.3・・・大気圏突入

撤退してから3ヵ月後、反撃の時がやってきた。地球へ降り、敵基地を叩け。だが、大気圏に突入寸前、敵戦艦に発見されてしまった。突入まであと300秒、シャトルを守れ！

慣性がつく無重力空間での戦いだ。まずその事に注意。シャトルの近くで戦うと被害を受けやすいのでなるべく離れること。60秒前からカウントダウンする。30秒前にはシャトルに戻ろう。



↑コントロールに注意。近づいてくる敵はバズーカの一撃で仕留めるのがいいだろう



↑やけに巨大な敵戦艦。攻撃キツいが破壊可能



↑タイムアウトする前にシャトルへ

### STAGE.4・・・前戦基地

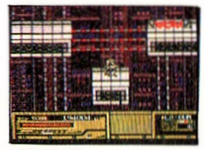
地球に降り、東南アジアにある敵の基地へと向かう。ここから攻撃はますます熾烈になる。装備はバズーカ2門、ガトリング、アサルトランチャー、それにアーマーとバーニアがベスト。敵数が多いので、バズーカの一撃で確実に破壊していこう。奥まで進むと入口が爆破され、内部への侵入となる。砲台とバリアに気をつけながら下へ下へと進め。アセらずに行くこと。最終目標は動力炉だ。上の床からランチャーで破壊する。

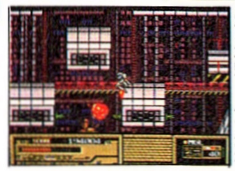


↑敵の攻撃はかなりキツい。バズーカで確実に1機づつ倒そう



↑基地内部へは工作機の入口破壊によって侵入する





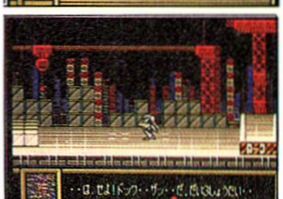
↑下に動力炉がある。ここで待機して……
↑MGLなどで動力炉を攻撃。上へ退避

### STAGE.5・・・奇襲

敵前線基地を攻略し、部隊は地球軍の地上基地へと戻った。しかし、敵は奇襲をかけてきた。ステージ4ほどの激しさはないので、意外と楽。やはりバズーカをメインに使って、戦っていけば大丈夫だ。一定数の敵を倒すと、敵軍の通信が割りこんでくる。ランス・カルザス。バーサットを破壊したアサルトスーツのパイロットと会話する。ランス機が現れたら集中攻撃だ。それで敵は撤退していくだろう。



↑A－ポイントでの見はり。だが、敵襲が……



↑通信に介入してきた敵の隊長、ランス



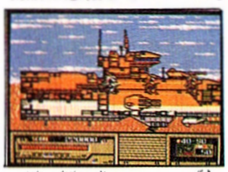

↑ランス機にダメージを与えると撤退してゆく。これでクリアだ

### STAGE.6～

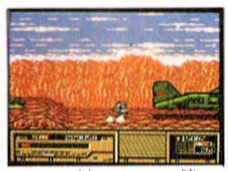
ステージ6は「総攻撃」。ステージ5では建造中だった機動耐艦「ロイアック」が完成し、アサルトスーツ隊はロイアックの対戦隊に編入。敵の中央基地撃破に向かった。ステージ4と似た構成だが、敵の攻撃ははるかに厳しい。そしてステージ7のスペースコロニーでの戦い、8の最終決戦へと続いていく、ランス・カルザスとの戦いもあり、物語は急転していくのだ。



↑ロイアックから出撃！　これまでに登場したどの艦よりも大きい。まさに地球軍の最後の砦だ！　防御重視の装備をしよう



↑岩の壁を降りてゆく。敵は無視してどんどん進め



↑バリア艦はなるべく遠くから攻撃するのがベスト



↑ジェット機が突撃！　入口が開いて基地の内部へ

# メガドライブクラブ▶一押し情報スペシャル

**思えば去年の今頃は「ファンタシースターII」が発売されて、どっぷりとひたりきっているのでありました。あれから１年。今度はIIIのご登場。みなさん、お待たせしました。で、他の２本と合わせて紹介しちゃうよん。**

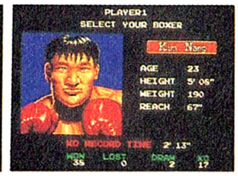
## ファイナルブロー

タイトー／３月23日発売／￥6800（税抜き）

### ◆キャラがデカいボクシングだ

ニュージーランドストーリーに続くタイトーの第２作は「ファイナルブロー」だ。その名の通りボクシングゲーム、メガドライブらしく、キャラは大きく、リアルなパンチがポイントだ。画面は完全な横位置で、ボクサーの動きは前後の移動しかない。パンチはメガドライブの３つボタンをうまく利用してジャブ、ストレート、アッパーカットなどを使い分けられるようになっている。ただ、かけ引き面があまり重視されていないのが残念。世界戦で大橋がチャンプになったことだし、ボクサー気分にひたるのもいいかもね。







➡痛烈な右ストレートがヒット！ まだ体力は残っている



⬅今度は左のフックで攻勢に出る。逆転なるか!?



⬅ダウン！ レフェリーがカウント中



➡見事な勝利だ。そして第２試合へ

## ファンタシースターIII

セガ／４月21日発売／価格未定

### ◆長らくお待たせしました。続報をお届けします！ト

まずはストーリーから。

舞台となる時代から1000年ほど前のことだった。科学文明の栄えたその当時、ライアという名の少女がいた。少女にはモンスターを作り出す力があり、その力を利用して世界征服を企んだ。同じ力を持つ者を集め、モンスターの軍団を率いて人々を襲うライアの前に人々はなす術もなく、瞬時に制圧されてしまった。

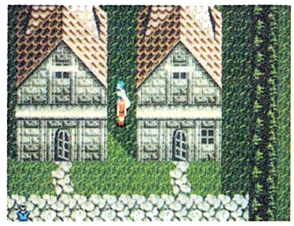
そこに現れた青年、オラキオ＝サーリーク。彼はロボット軍団とともにライアに戦いを挑み、最後にはライアと相討ちし、共に姿を消してしまった。

この戦いで科学文明は失われ、生き残った人々は中世まで逆行してしまった。そしてオラキオ軍の子孫はオラキオの民、ライア軍の子孫はライアの民と呼ばれるようになった。

物語はオラキオの子孫が住む城のそばの海岸に、記憶をなくした一人の少女が流れつくところから始まる。王子ケイン＝サ＝リークはこの少女を手厚く看病したが、少女はマーリナという名しか思い出せない。やがてケインはマーリナに魅かれ、結婚するに至った。

だが、結婚式の当日、どこからともなく現れたライアの民にマーリナはさらわれてしまうのであった…。

詳しくは次号以降で紹介するが、気になるダンジョンはというと……残念ながらまた２Ｄ。前作より見やすいが。



⬅街の中。IIの面影はほとんど感じられない




⬆タイトル。サブタイトルの「時の継承者」がクローズアップされているね



➡フィールド画面である。ここまで変わればIIとは全く別物みたいだ



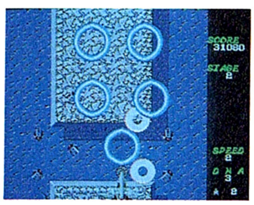
⬅戦闘シーンは上の空と草の部分とが逆方向にスクロールするのだ

## ダーウィン4081

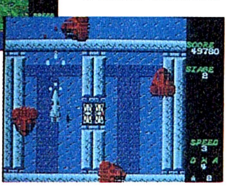
セガ／４月７日発売／価格未定

### ◆突如登場！ あの「ダーウィン」だ

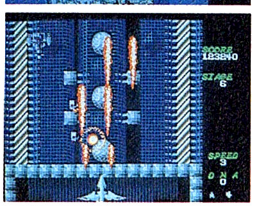
オリジナルはデータイーストの「ダーウィン4078」。その移植ではあるが、オリジナル要素も強い。進化する自機をコントロールして進んでいくシューティングゲームだ。変わっていく自機が見もの。



⬅大型のリング弾が敵を撃つ。けっこう使いやすい進化形態だ

⬆左上とは微妙に形態が異なるグラフィックはなかなかの質



⬅炎が敵を貫く。キャラも大きくなり、通常進化ではかなり高次

## MEGA DRIVER'S SALOON

メガドライバーズサロン



決めました。諸般の事情があって、「メガドライブのすでてPART2」は５月の発売にずれこみそうです。その代わりと言っちゃナンですが、「ファンタシースター・マスターズクラブ（仮）」なる企画を入れてみようと思います。上記の通り、ファンタシースターIIIは４月21日発売に決まったワケだけど、そいつも込みでファンタシースターの世界にドップリとひたっちゃおうでないの！




◀福山市／阿斗

で、皆様から原稿大募集！ ファンタシースター12関する、御意見、御感想などなんでも言いたいことを編集部の「MDS PSクラブ」宛にどんどん送ってきてほしい。できる限り多くの手紙を掲載する予定だかおらね。行く行くは本誌のこのコーナーをとって替れるぐらいになれば、と思っています。シメ切りは特に設けないけど、４月上旬がリミットかな。よろしくっ！



◀京都市／悠輝らび元龍也

# FAMI-COM FREE TALK

## ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ドラクエⅣは超すんばらしいっ!! え、なにがイイかって？システム？デザイン？いやいやシナリオですよ。シナリオ。今回のⅣのストーリー（5章ね）は明らかにⅠ、Ⅱ、Ⅲとは違う！ それは主人公たちだけのドラマではなく、対する悪役ボスにもドラマをあたえたという事です。単なる悪いだけの悪役では倒されるために生まれてきたようなもの。これではやられる側がかわいそうです。「桃伝」や「MOTHER」のように心に残るボスにしてくれた堀井さんに感謝！今、RPGの時代は確実に進歩しています！

（神奈川県・夜明けの仕事人A・16歳）

▶はい。前号に続いてドラクエ関係のご意見をガンガンいってみます。

（ハルク）

ストーリーは完璧でしたね。ドラクエⅣは……。小説でも読んでるような気がしました。

（愛知県・K・シャヒーナ）

2月17日午後3時、ドラクエⅣをクリアした。まさかこんなに早く終わるとは。ドラクエⅢはなんと1ヵ月以上もかかったのに。なぜこんなに早かったかというと、

①AIにより戦闘がスピーディーになったから。

②レベルがあがりやすかったから。

③章ごとに構成されていたために仲間のレベル上げが不用だったから。

最後はゆLV38ひLV39おLV40うLV36でした。全体的な感想はシナリオはよかったのですが、音楽が好みにあっていなかったのか、すぎやまさんがカゼひいて作曲したのか、どうもよくありませんでした。

（熊本県・ダルク殺し・13歳）

vol.6のドラクエ犯罪の記事を読んで、また今回も哀しくなりました。私も初日に欲しくて並んで買いました。ハッキリ言って以前は「今年は発売日すぎたらゆっくりやろう」なんて思ってたのに、発売直前になるとどうしてもがまんできなくて、初日に並んだワケです。でも私たちに夢をあたえてくれ、感動させてくれる（そこらのヘタな小説やドラマなんかより数段大きな）ドラクエⅣなのに、しょせん何もわかろうとしてくれない大人からみたら、ただの「社会悪」でしかないなんて、哀しい。どうしてこうなっちゃったんだろう。Ⅰのときは良かったな。

（埼玉県・C-MOON鈴乃）

進路の決まったMは冒険を始めた。
受験前の僕はただ勉強するだけ
Mは1章を終えた。
僕はひたすら勉強。
Mは2章を終えた。
僕はひたすら勉強だけ。
Mは3章を終えた。
僕は勉強のみ。
Mは4章を終えた。
僕はやっぱり勉強。
Mは仲間を全員そろえた。
僕はそれでも勉強。
Mはレベルを上げている。
僕は受験した。
Mはクリア寸前。
僕は合格発表を見に行った。
Mはクリアした。
僕は……。
そ、そんな。

（宮城県・しいず）

2月11日(日)氷雨
寒雨の中、氷上にて待つこと4時間余。目前にて品切す。小学生のPOWERに敗北す。
2月18日(日)曇
八十から期待せずして行動に移らず。光栄「三国志」あっという間に終了。
2月25日(日)雪
見込み甘く、ことごとく入手不可。少々、あせる。キャラクター全員に、「リルガミンの星」付く。
3月4(日)晴
またしても入手に失敗す。入荷日不明の話に前途暗澹たり。怒りのあまりWIZⅢを予約す。
PS、天の我を亡ぼすなり。戦の罪に非ざるなり（項羽絶句）

（北海道・NUNCHAKA）

2月10日にドラクエⅣを手に入れたが、ハリスタと抱きあわせでなんと1万5000円！両方を定価で買ってもおつりが来るほどの高さ、買った店は池袋サンシャイン通りに店を出している路上ファミコン・ショップ。ドラクエⅣが欲しかったし、金もあったので買ってしまったがいくらなんでも高すぎる。公正取引委員会の方々、この悪質な抱き合わせ商法をする業者に天誅を下してやってください。

（東京都・酸斗配夢）

vol.6の元万吉くんへ
うーん。そうなのよね。私も神奈川県の中2なの。ドラクエⅣも発売日に買うって心にきめてたの。でも結局買えなかった。いーもん。ア、テスト終わったら学校休んでやってやる！しかし笑顔でプレイできるのか、悲しみのどん底でプレイするのか。どっちだろう？（ヒラ坊すごーい。やるじゃん）

（神奈川県・みよちんフリーズ）

はァー(ため息)じっくり時間をかけるつもりだったのですが、3日間で終わってしまいました。徹夜までして買ったのに……。感想ですが、ⅣはⅢより簡単だったと思います。めんどうな謎もなく、レベルアップも早い、転職もない。敵キャラもおもしろい奴がいたし……。しかし、Ⅲほどには長く遊べないと思います。やってみればわかりますがキャラを育てる楽しみがあまりないんだよね。でもキング・オブ・ファミコンRPGの名にふさわしいできであったことは確かです。王者のカンロクをさまざまと見せつけられた思いです。だけど何かものたりないんだよな。たとえばウイズやソーサリアンは何度やってもおもしろい。キャラをめちゃめちゃ強くできるし。だからといってドラクエがダメだと言ってる訳じゃないんです。それから、あのドラクエ・フィーバー（いやな言葉だ）にはもうまきこまれたくありません。

（東京都・かたりべまりお）

▶てな訳でドラゴンクエストⅣをめぐるさまざまな意見をランダムにピックアップしてみました。まだ買えない人もたくさんいるみたいだし、ひきつづき御意見を待ちしてます。それから次号は究極のレビュー特集「ドラゴンクエストⅣの正体！」をやりたいと思います。お楽しみに！それではいつものパターンにもどります。次の方、どうぞっ！

（編集部）

ウィザードリィⅢ用冒険記録帳！これまたとてつもなく便利なものを封印してくれましたなあ!!おかげで方眼紙を用意せんですんだし、なんつったってカバーがいい！うまくⅢを手に入れてコッジアイテムそろえて、グニルダの杖とって、称号を受けて、宝のワナにことごとくひっかかり、なきたくなるようなアイテムをとって、デュマピックを駆使してマップをしあげたいと思いまする。(パーティ不事だといいけど)

（北海道・中沢剛・13歳）



▲2月25日、メガ・ドラクラブ担当の成沢がめでたくご結婚！ウェディング・ケーキじゃなくて鏡割りってところがいかにもって感じでしょ。おしあわせにー。

▶がんばってね。これが正しいウィズの楽しみ方ですね。あんら？こんなハガキもきてますよ。

（マッキー）

コッズのテーマには大笑い。あんなもんどーやって歌うんだか。（失礼）でも今度のウイズ・フェスティバルのときにはぜひともメロディーつけて、みなさんで合唱いたしましょうよ。ウイズⅢの発売日にまた1コ年くってしまうとま。うう。

（新潟県・後藤桃代）

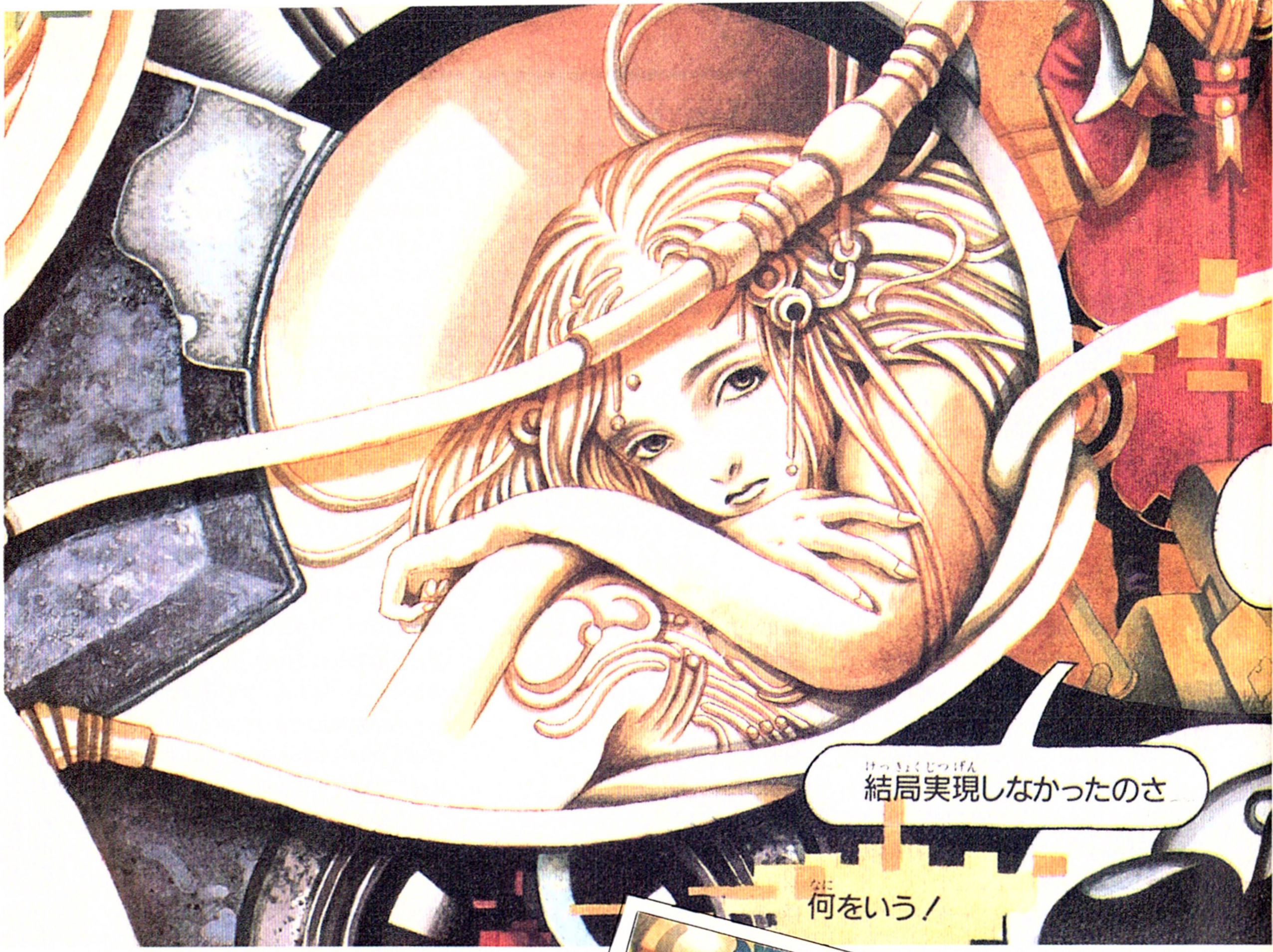
▶とつぜんですが、ウイズ・コミックを描いている石垣環さんがアシスタントを募集しています。八王子市近辺にお住まいで背景、仕上げのできる方。見本になる作品を編集部アシ募集係までお送りください。よろしく！
▶さて、次号発売日は4月6日(金)！おお桜の季節じゃ！花見花見やるぞ。

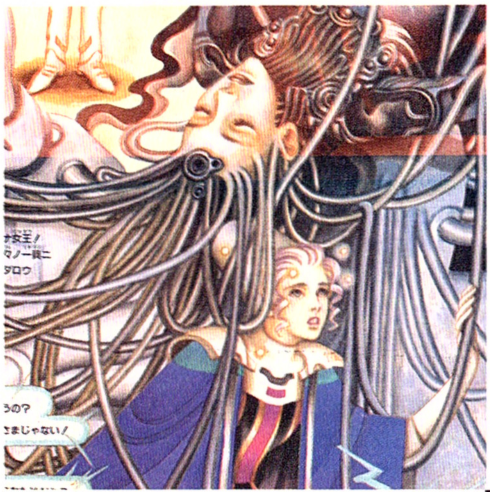
（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

待望の単行本化

# アリスの電脳遊園地






STORY & ILLUSTRATED by
品川るみ

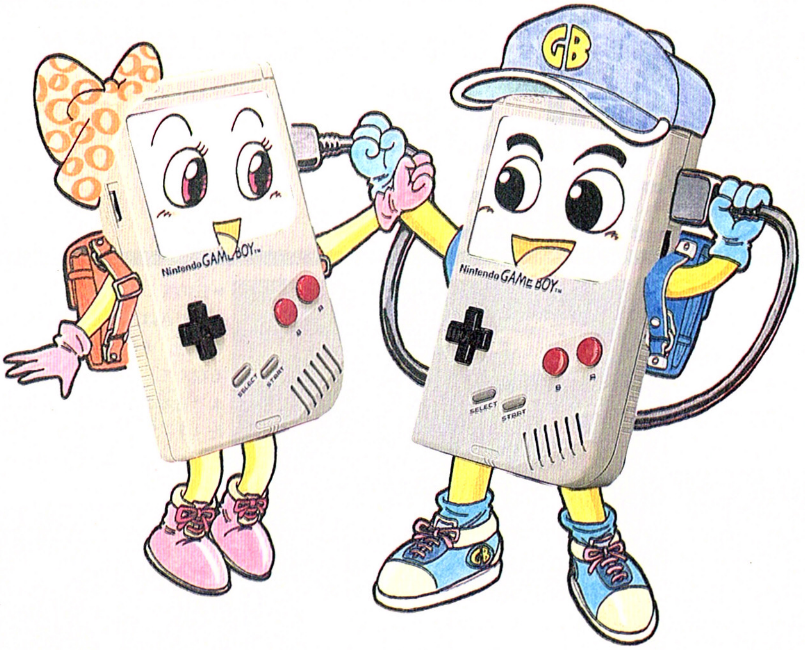
B5豪華保存版
予価1000円
3月26日発売予定

☎03-234-4621



# ゲームボーイ 対戦ゲーム完全必勝本

## ライバルに勝つための本




**RPGおたすけガイド**
**3月25日発売**
**予価780円**

クォース／テトリス／トランプボーイ／ベースボールキッズ／ピンボール66匹のワニ大行進／ペンギンくんWars／海戦ゲームNAVYBLUE／シーサイドバレー／北斗の拳／デッドヒートスクランブル／モトクロスマニアックス／ハイパーロードランナー／パズルボーイ／キュービリオン／フリップル／スペースインベーダー／クイックス／スヌーピー／ポパイ／四川省／ファニーフィールド／プロディア／ＳＤガンダム／オセロ／マスターカラテカ／コスモタンク／将棋／サッカーボーイ／ゴルフ／ピンボールパーティ／平安京エイリアン／ワールドボウリング／テニス／役満／ベースボール／Sa・Ga／セレクション／他

ファミコン必勝本
ゲームボーイクラブ編




## ファミスタ名鑑

「プロ野球ファミリースタジアム」('88)から
「ファミスタ'90」まで、
ファミスタシリーズの全球団、
全選手のデータの完全収録本！

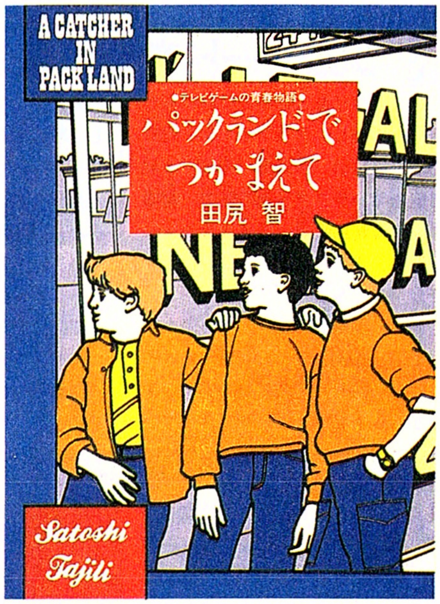
**ファミコン必勝本編集部・編**
**定価580円／発売中**




## タイレル辻の 初級COM用語入門講座

ビジネス用語からTVゲーム用語まで、
TVゲーム世代に贈るコンピュータ
初心者のための読むコンピュータ用語事典！

**タイレル辻・著**
**定価780円／発売中**




## パックランドでつかまえて

ゲームセンターでくり広げられる
様々な姿の青春を描いた人気エッセイ集。
ゲームを愛するあなたに
ぜひ読んでいただきたい一冊です。

**田尻 智・著**
**定価900円／3月下旬発売予定**

# PC Engine club VOL.55

4月だ！　WWFだ！　プロ野球開幕だ！　新学期だ！　入学式だ！　と、いろいろあわただしい季節。こんな時こそ、落ち着きを見せて、じっくりPCエンジンだ!!

NEW SOFT IMPRESSION

## 源平討魔伝

### ❖お待ちかねの真打ち登場!?

長かった（しみじみ）、本当に長かった。「源平」がＰＣに移植されるという噂を聞いてから今日までが…。

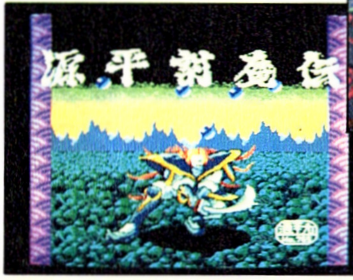
私は今でこそこんな仕事をやらせてもらってるが、その昔はゲーセンでゲームをするなんてことは、ほとんどなかった。ところがある日、ふとしたきっかけで「源平」を知った私は、ひと目でその魅力に取り憑かれたのである。

それからは雪崩式にゲームの世界にのめりこんで、現在のゲームおタクの私がいるのである。すべて「源平」のおかげだといってもいいくらいだ。

そして今、その「源平」をこうしてみんなに紹介する立場にいることは、まさに冥利につきるのひと言です…。

以上、私事でしたごめんなさいね。








←初めてこのグラフィックを目にしたときは、えらい衝撃をうけたもんだ。それが自宅のＴＶで見れるなんて。ううっ!!

↓「日本の幽玄の美」を具現化した（？）背景。ＢＧＭ、音声合成、キャラクター等、数えあげればきりがない魅力の数々

←これだよこれ、このタイトル画面。いやーなつかしいなァ、あのころの感動がよみがえってくるよ。今は「源平」おいてあるゲーセンってほとんど見かけないからねえ。ありがたや、ありがたや

### ❖3つのモードを駆け抜けろ!!

「源平」のウリを上げろといわれると、純日本風の美しいグラフィック、完成度の高いＢＧＭ、主人公「景清」を始めとするキャラクター達の魅力、臨場感あふれる音声合成、３重スクロールする背景、ストーリーの面白さ、等々、まさに盛りだくさんなのだ。

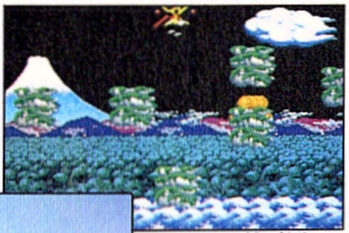
しかも、全48面の広大なゲームフィールドは、平面、ＢＩＧ、横、の３種のモードがあり、それぞれの国はいずれかのモードでマップが構成されているんだ。各モードとも戦い方が異なるし、攻略法も違ってくる。特にＢＩＧモードは、中ボスとの一騎討ち等もあったりして、その迫力はなかなかのもんだよ（景清の動きもこれまた楽しい）。もちろんザコキャラ達だってバラエティーにとんだ奴らばかりで、プレイヤーを飽きさせないぞ。

各モードのラストに立っている鳥居（複数立ってるステージもあるよ）を目指してズンズン斬り進もうぜ。

#### 横モード

いわゆる横スクロールのアクションゲームってヤツだ。飛んだり跳ねたりと、やたらアクロバティックな動きが必要とされる、馴れるまでは、なかなかいやらしいステージだ。所々に空いている穴に落ちると黄泉の国へまっ逆さま。

それを考えると余計なプレッシャーで指がふるえる…。





↑ゆらゆらと動く足場をジャンプで移動。慎重な操作が要求されるのだ

←要石につぶされると、ろうそく一本分のダメージ。上に乗って進めば安心

#### 平面モード

上から見おろしたような構図の全方位スクロール。マップの上下はループしてつながっている。たいてい出口の鳥居はいくつかあり、ルート選択の分岐点となっている。

ステージによっては難易度に天と地ほどの差がある所もあるからルートの選択は慎重に…（知らなきゃそれまでだが）。





↑どの鳥居を選ぶかが運命の分かれ道。はやく有利なコースを見つけだそう

←障害物には剣で切り崩せるところもある。

#### BIGモード

キャラクターがデカイ、迫力のアクション、弁慶等のボスキャラ、３重スクロールの背景、「源平」最大のウリであろうと思われるモードだ。

上段、下段、兜割り、景清の鍛えし剣術の冴え、今こそ見せてくれん!!

うーん、ダイナミック!!（俺って今日も馬鹿みたい…）





↑巨大ボスキャラ武蔵坊弁慶との一騎討ち。ＢＩＧモードならではの迫力だ

←ステージの最後には鳥居がある。

## ❖美形の剣士はアンデッド!!

プレイヤーは主人公「平景清」を操作して、出発点の地獄を抜けるところからスタートだ。にくき平家の仇、諸悪の根元、魔王「源頼朝」の待つ鎌倉めざし、日本縦断の旅のはて、見事目的を成就させることができるか？

当然、鎌倉までには頼朝のひきいるあまたの魔族、魑魅魍魎、あげくの果ては頼朝自身の生霊までもが、景清の行く手に立ちふさがってくるのだ。

景清の体力は、ロウソクの本数で表示されていて（まさに命のロウソクってわけだ）、全部消えてしまうとゲームオーバー。体力は敵キャラが落としたり、所々にある「つづら」の中に入っている「青玉」を取ることで多少回復する。またステージ上にあるロウソクは、体力の最大値を増やしたうえ、フル回復もするので必ず取るように。

その他「緑の玉」は銭（自然と貯っていくので、さほどムキになることはない）。「紫の玉」の剣力は重要なので残らず回収しておきたいもんだ（真ん中からボッキリ折れ曲がった剣はヒジョーに情けないぞ）。





↑これが噂のボーナスステージなのだ



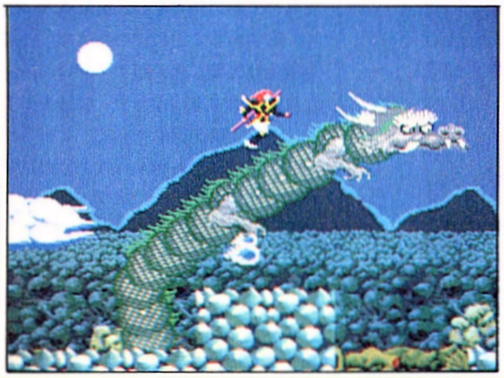
↑現世に戻れるかどうか。閻魔さま助けてちょーだい
←源九郎義経のスクリューアタック。つけあがらせるとけっこう恐いぞ



↑ステージ間の移動画面。うーん鎌倉は遠いなあ



↑まず最初のステージ地獄面。ここを抜けなきゃ話にならない。骸骨舟がキュート





↑ここは京都。鬼姫の声が色っぽい「いやん、だめぇ」
←竜の背中には乗ることができる。「坊やーよい子だ寝んねしなー」なんてね

↓琵琶法師の奇っ怪な攻撃



## ❖神様!! 3種の神器はどこ!?

3種の神器、これはひとつでも欠けていると、頼朝を倒すことが不可能になるという最重要アイテムだ。

これらは全国の何ヵ所かにあり、それぞれの神器には、単体でも特殊な効果が発揮される力が秘められている。

とってもありがたい代物だが、簡単には見つからない所にあったりするのだ（多少感のいい人なら何度かプレイしているうちにピンとくるかもしれないが、そうじゃない人には絶望的に難しいかもしれないなァ）。

「八坂瓊曲玉」は毒きのこに対して無敵になる。「八咫鏡」は稲妻に対して無敵。極めつけは「草薙剣」で硬いものに斬りつけても剣力が落ちなくなる優れモノだ（弁慶の鉄球なんかも遠慮なくガンガン叩けるのである）。

剣力が九九にまでなると義経なんか一撃で倒せる。これは快感。





↑苦労の末、ついに草薙剣を手にすることができるのだ。



↑頼朝の生霊の猛攻をうける景清。めざす八咫鏡は目の前だ!!



↑草薙剣を鎮護する三首竜。いやらしい動きでなかなか攻撃させてくれない
←八坂瓊曲玉見ーっけた。それにしてもでかいなあ



↑これで剣力が減ることはない。鉄球だってガンガンやっちゃえ

### PLAYER'S DATA

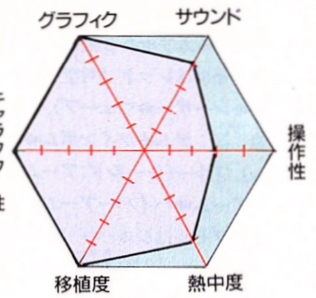
| | |
|---|---|
| メーカー | ナムコ |
| 発売日 | 3月16日 |
| 価格 | ￥6800（税抜き） |
| メディア | Huカード |
| 容量 | 4M |
| ジャンル | アクション |
| ステージ | 48 |

文／外山鹿之介

ステージ数は全48。通常ステージの他に「ボーナスステージ」「だじゃれの国」等がある（行き方はヒミツ）。

基本操作は方向キーで移動。Ⅰボタンでジャンプ。Ⅱボタンでアタック。BIGモードのみ方向キーとボタンの組合せで様々な複合技が可能。

コンティニューをすると「銭」以外のパラメーターは初期値に戻る。回数は無制限にできる。




はっきりいって凄いです。やりこんだ人から見たらけっこう不満も多いかもしれないけど（私だってそうだ!!）、容量やハード上の制約を考えると「おみごとっ!!」といえる一本だよ。長らく待っていた人、よかったね。おススメしますよ。ゲーセン版に比べるとずいぶん難易度あがったような感じだが、家でじっくりやれるんだからこれぐらいがちょーどいいのかもしれないな。

NEW SOFT IMPRESSION

# スーパーダライアス

## ✖パワーアップがすべてなのさ

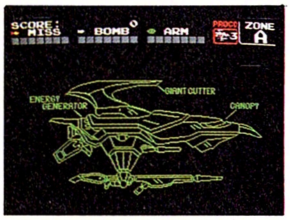
すごいすごいと騒ぎまくってるけど、この『スーパーダライアス』ってば、ホントにすごいんだからしょーがないよね。とにかくステレオ、さらにドルビーサラウンドにまで対応してるんだからね。大画面モニター、サラウンドシステム、さらにボディソニックがあれば…。大迫力の映像、飛び回るサウンド、ビンビンくる背中。うーむ、ほとんど気分はゲ→セン、体感ゲームだよね。お金持ちの人は、ぜひとも挑戦してみて下さいな（私にゃ、縁のない世界だ…）。

さて、スーパーダライアスの攻略ポイントだけど、これはもう、いかにパワーアップするかにかかってるんだ。で、そのためには、どの場所で、どのパワーアップカプセルを持った敵が、どの方向から出現するかをきっちりチェックし、取り逃しをなくすことが大切なのだよ。そのためにも、攻略ルートは一つに決めて、とことんやり込むことだ。すべてのボスと遊ぶのは、1回クリアしてからでも遅くないからね。

にしてもさぁ、あとカプセル1個でパワーアップってときにやられると、ホントくやしーんだよねぇ。こんなときって、思わず(ランボタン)+(セレクトボタン)=(リセット）をかけそーになるんだけど、そこそこ進んでるとそれももったいないし…。ど一も、ゲームの本筋とは違うところで悩んでしまうスーパーダライアスなのでありました。




←タイトルの右下で光り輝く、ドルビーサラウンド!!




←これが愛機シルバーホークだ。一人乗りだぞ



↑色つきの敵を破壊すると、パワーアップカプセルを出す。逃しちゃ、なんねえぞ





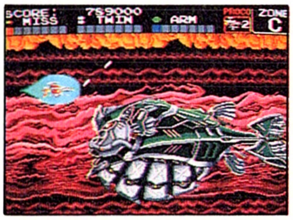
↑BGの一部を撃ち続けると、スペシャルカプセルも出るんだ

←えーい、青だ！　青を出せっ!!と、思わず叫んでしまうのよね

## ✖やっぱ、ボスだよね

てなワケで、かなり難易度の高いスーパーダライアスなのだ。もともとシューティングの苦手の私などは、さっさと投げ出してしまうよーなゲームなのである。

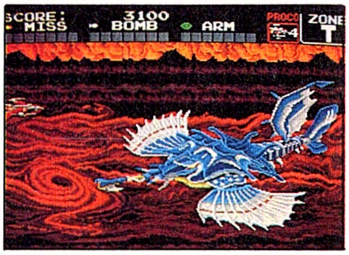
が、そんな私でも、ついついプレーしちゃうのは、あのボスたちに会いたいって気持ちが、かなりあるからなんだよね。それぐらい、スーパーダライアスのボス、ヒュージ・バトルシップたちって魅力的なんだ。もちろん、手強い敵であることに変わりはないけど、海棲生物の美しさの魅力の前には…。なんてほめすぎかなぁ？　私はもともと、海棲生物が好きなんで、ど一も好意的な見方になっちゃうんだよね。特にZONE-Kのハードマウルスクとか、Nのハイパースティング、Tのバディブレイザーなんかが気に入っているのだ。もっともね、なかなか会えないんだよなぁ、残念ながら。でもさ、こーゆー楽しみ方もできるスーパーダライアスってヤツは、やっぱスーパーなゲームだよね。



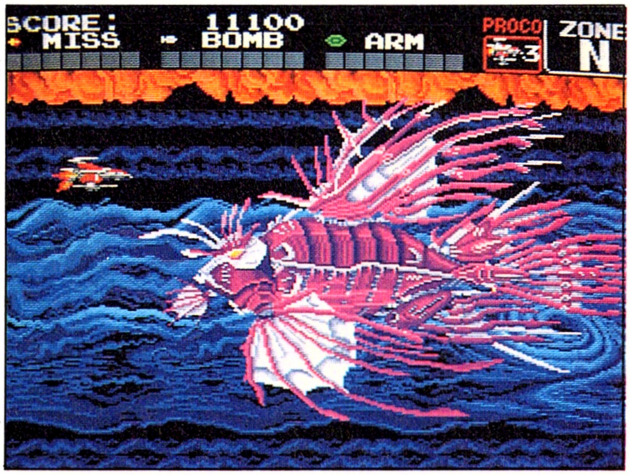
←オチャメなデザインのバースアウトも好きさっ



←土用を過ぎると大発生する（?）ハードマウルスク



↑何がどうってワケじゃないけど、みょーに気に入ってるバディブレイザーなのさ



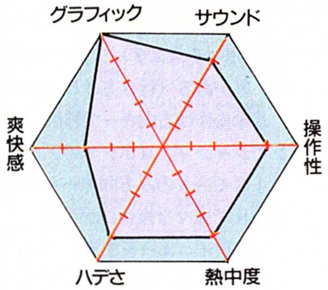
→私の一番のお気に入り、ハイパースティング。そー言えば、NWAのスティングは、骨折の具合いはどーなんだろう?

## PLAYER'S DATA

メーカー……NECアベニュー
発売日……3月16日
価格……¥6800(税抜き)
メディア……CD-ROM
ジャンル……シューティング
ステージ…7ラウンド26ゾーン

文／北枕獲

カプセルはパワーカプセル3種、スペシャルカプセル3種の計6種類。Pカプセルはレッド（対空兵器：ミサイル➡レーザー➡ウェーブ)、グリーン(対地兵器：ボム➡ツインボム➡マルチボム)、ブルー(シールド：アーム➡スーパーアーム➡ハイパーアーム）の3種。Sカプセルはシルバー（ボーナスポイント)、ゴールド(画面内の敵全滅)、クリア(1UP)の3種。




何回も書くけど、ROM²ユーザーで、ちょっとでもシューティングが好きなら迷わず買いだろう。難易度は高いけど、何度でも挑戦する気にさせてくれるゲームだ。ま、シューティングなんて見るのもイヤとか、遺言でシューティングを禁止されてるとか、よっぽどの事情がない限り、買っといて損はないと思うよ。ぜひとも、ドルビーサラウンド対応のシステムでプレイしよう。

# カルメン・サンディエゴを追え! 世界編

## 探偵は、世界を駆ける!

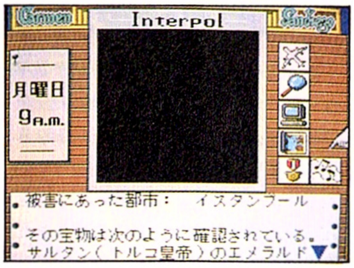
世界的な盗賊団"V.I.L.E."を壊滅させるため、新米探偵のキミは世界中を駆け回るってゆーAVGなんだ。タイトルのカルメン・サンディエゴってのは、この盗賊団の女首領ってワケ。

世界のどこかの都市で、盗難事件が発生する。キミは、その都市で情報を収集し、賊の足取りを摑む。賊を追って、次の都市へ。と、これの繰り返しでゲームが進むんだ。このゲームのポイントはフーダニット（だれが盗んだのか？）でも、ハウダニット（どうやって盗んだのか？）でも、ホワイダニット（なぜ盗んだのか？）でもない。どこへ逃げたか？　ってことなんだ。もちろん、犯人の特定も必要なんだけど、これはすごくカンタンにできてしまうんだ。

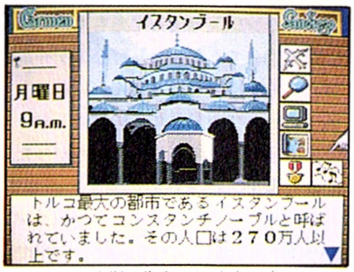
各都市で、聞き込みに回れる場所は、3カ所。そこで、怪しい人物の足取りのヒントをくれる。例えば、「銀の価格を知りたがってた」とか、「お金をフランに両替した」とか、「赤地に青の十字が描かれた車で出発した」とか教えてくれる。これを元に、次の目的地を推理して移動する。このヒントから行き先を推理する方法だけど、これは各国の特徴なんかを表しているんだ。例の場合、最初のは銀の産出国ってことだし、2番目は貨幣の単位がフラン（フランスとは限らないぞ）の国、3番目は国旗の色とデザインを表している。

つまり、世界の地理に詳しくないと、このゲームは、とてもツラいのだ。

じゃ、地理の苦手なヤツは遊べないかってーと、そんなことはない。実は ゲームに登場する国をまとめた事典があって、いつでもそれを読めるんだ。つまり、カンタンなデータベースがついてるってこと。コイツを活用すれば、追跡はそうムズかしくない。また、いろんなことが分かって、けっこう楽しいんだよ、これ。例えば、イチジクはギリシャの特産品だとか、マリの首都はバマコだとか、サンマリノの収入源は切手と観光であるとか、アフリカにはコモロって国があるとか、このゲームやらなきゃ、きっと一生知らなかっただろうしね。



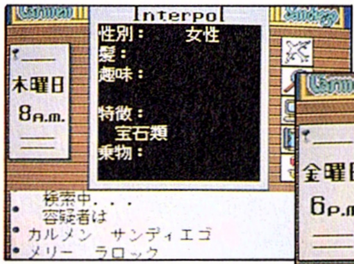

→まずはインターポールから、盗難事件の情報が送られてくる



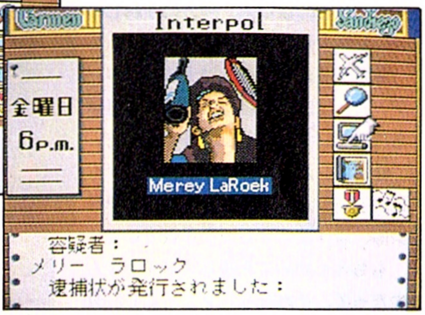

↑そして、事件が発生した都市へ飛ぶ。ここから、世界を叉に掛けた追跡行が始まるのだ




→まずは聞き込み。犯人の特徴と、逃げた先のヒントが聞ける。この場合、次は、昔、イギリスの植民地だった国なんだ




↑犯人の情報を得たら、犯罪コンピュータで検索。容疑者が浮かんだ




→さらに情報を集めれば、犯人の特定ができる。あとは捕まえるだけだ




↑30ヵ国のデータベースつき。政治の他に、地理、経済など、色々分かって楽しいのだ

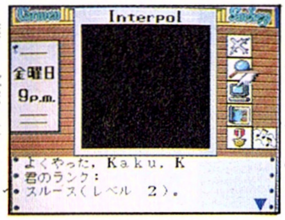
↓こちらは"英語モード"だ。単純な文章とは言え、けっこう時間がかかってしまった…。あー、忘れてる!







←正しく追跡が進んでいれば、謎の人物が登場する



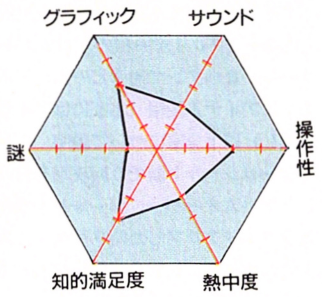

←事件を何件か解決すると、ランクがアップするのだ

## PLAYER'S DATA

| | |
|---|---|
| メーカー | パックインビデオ |
| 発売日 | 3月30日予定 |
| 価格 | ¥7200(税抜き) |
| メディア | CD-ROM |
| ジャンル | アドベンチャー |

文　北枕獲

アメリカのパソコンゲームからの移植。V.I.L.E.のメンバーは、カルメンをいれて10人。登場する国は30カ国。日本語版だけではなく、英語版でもプレイ可能。そのために、電子英和辞典（中学必須単語完全収録!!）もついている。これで、地理と英語はカンペキだ!?　特に各国のデータベースは、雑学的知識も身につくし、これを読むだけでも、けっこう楽しめる。




いわゆる推理AVGのつもりでプレイすると、肩すかしをくうことになる。推理とゆーより、地理的な知識を試すゲームなので、そーゆーのが好きだと、「世界まるごとハウマッチ」や「なるほどザワールド」のノリで楽しむことも可能…かもしれない。英語版に関しては…。こっちでプレイするヤツなんているの？　ま、確かにおべんきょーにはなるかもしれないけどさ。

NEW SOFT IMPRESSION

# SPACE INVADERS復活の日

## 本家と分家。君の好みはどっち？

あのスペースインベーダーが十数年ぶりにPCで復活だ。小中学生の読者には、インベーダーが大ブームを巻き起こしていた当時のことを、知らない人も多いだろうね。なんせ私が中学生だったんだもんなァ。あのころはまだ風営法改正前だったから、ひと晩じゅうゲーセンに入り浸ってたもんだ（時効だ見逃してくれよォ）。肝心のゲームはほとんどやらなかったんだけど、友人とだべってたりしてんのが楽しかったんだよね（また私事になっちゃった。いかんなァ、どうも）。

このゲームには昔ながらの元祖インベーダー（本家）、と平成版アレンジバージョン（分家）のふたつのモードが入っている。オールドファン、まったくやったことのない人、両方にうれしいサービスぶりなのである。

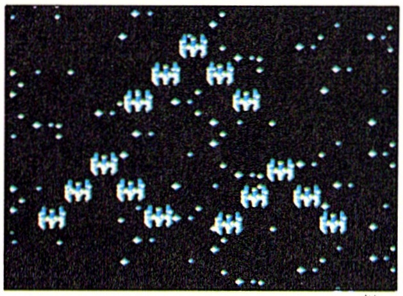
本家は懐かしいオリジナルインベーダーを、ほぼ完全移植。例の名古屋撃ち（誰が名付けたんだか）等も可能だ。

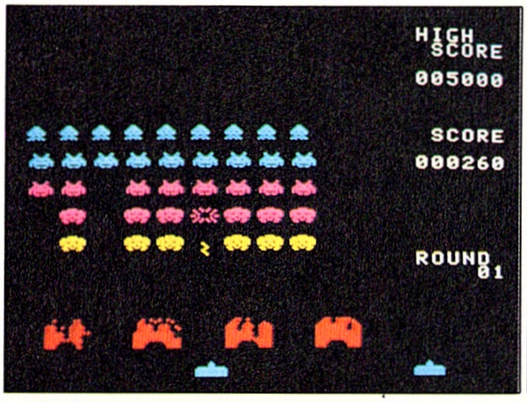
分家は、派手なパワーアップ、ゲームの進行でランダムに変化するステージ等、現代風にアレンジされている。

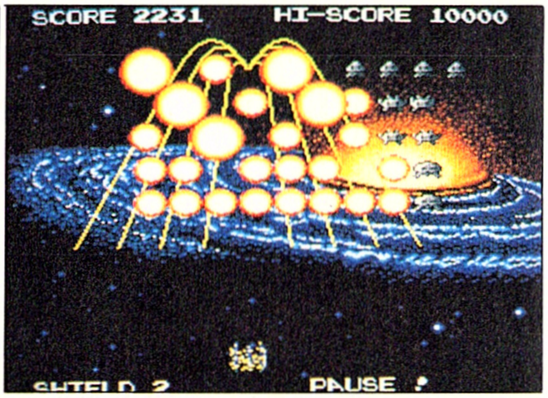
もちろん初めて元祖をプレイする人にだって、それなりに楽しめるし、分家は、オールドファンでも充分遊べるなかなかの好ゲームなのだ。



↑すっかりハイカラになってしまったインベーダー達。攻撃もはんぱじゃないのだ


↑こりゃほんとうにインベーダーか？　と思わず言ってしまいそうな分家（フラスバージョン）のオープニングデモ。一見の価値あり






↑おなじみ元祖の画面。名古屋撃ち、レインボー等の技もちゃんとできるのだ

←特殊兵器ハイパーレーザー。横一列をなぎはらう



↑こんなハデな攻撃は普通のシューティングでもめったに見れないぞ

←残機数だけ再出撃（コンティニュー）ができる。退却はゲームオーバーだ



←なつかしい元祖のデモ画面。ちょこまかしたインベーダー達の動きを見てると心がなごむ






→敵キャラ、背景等も何種類かあってプレイヤーの目を楽しませてくれる

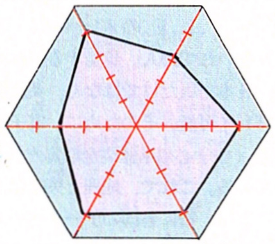
←うおお〜!!　アイテムが落ちてきた。死んでもよく取るぞお…で、よく死ぬ

### PLAYER'S DATA

メーカー……………タイトー
発売日……………3月3日
価格…………￥5900（税抜き）
メディア……………Huカード
容量…………………2M
ジャンル………シューティング
ステージ……4ストーリー各16面（分家）

文　外山鹿之介

タイトル画面で本家か分家かを選択。方向キーはプレイヤー機の左右コントロール。IIボタンで通常ビーム。Iボタンはアイテム使用（本家にはアイテム無し）。以下分家について説明。プレイヤーはシールド制で3回攻撃を受けるとゲームオーバー。シールドの残数はラウンドクリアした時プラス1。最大値は9まで。UFOを撃墜するとアイテムが入手できることがある。

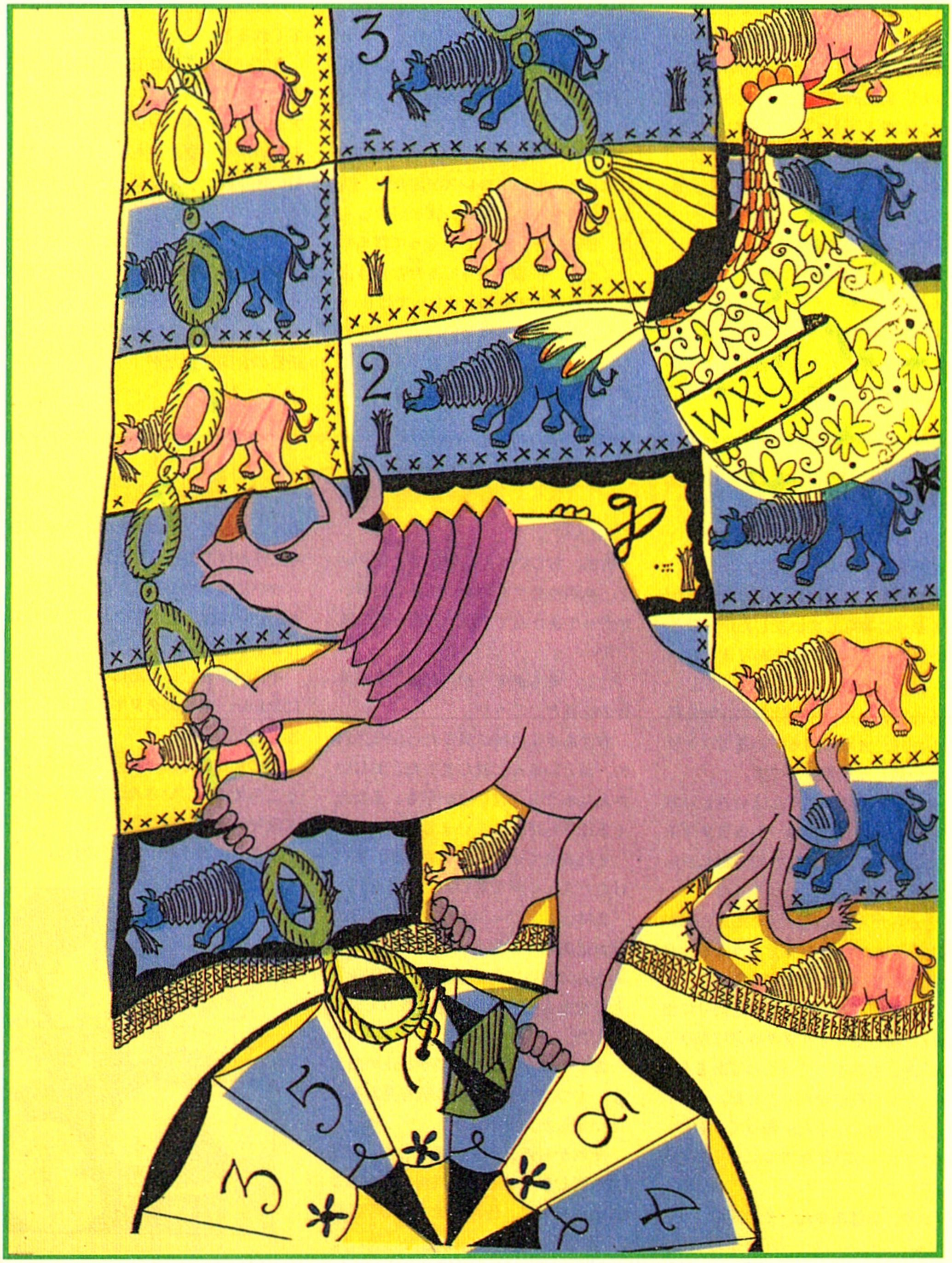



これはけっこうお買得かもしれない。脳ミソとろけるめんどーなRPG、目ん玉つかれる激ムズSTG、血管ちぎれるフラストレーション倍増ACT等に疲れた時の息抜きにどうぞ（もっとも本家などはエンドレスプレイヤーもいるから息抜きとはいえないかな）。

本家をプレイする時はジョイスティックを使って古き良き時代のゲーセンの雰囲気を思い出すのもいいかもね。

コラムランド

# column land




★inside column★

今号のお題

## アフリカが好き

文／野安ゆきお

物心ついたとき、僕はアフリカにいた。赤道と北回帰線の中間あたり、西海岸のガーナ共和国の首都アクラに住んでいたのだ。

真上から照りつける強い陽射し。肌に粘りつくような熱風。雨季の轟音をたてて降り続ける雨。乾季の空一面を黄色く染めるサハラからの砂。極度の乾燥によってたわむ木製の家具。居間の天井でゆったりと回っていた巨大な扇風機の羽。窓から見えた家の前のヤシの木。その果実の不思議な味。裏庭にあった3メートルを越す蟻塚。庭中を這いずり回っていた体長30センチほどのトカゲ。これら全てが、今でも心の中で微かな記憶として残っている。

あの頃は学校が終わると、毎日のように近所に住んでいた級友（もちろん現地の黒人である）と一緒に遊んでいた。会話は当然のように英語だった。玩具などあるはずもなく、ただ走り回り、かくれんぼや鬼ごっこなど実に素朴なことをして遊んでいた。庭先に2～3メートルの蛇が出ることも珍しくなかった中で、ゴム草履だけを履いて芝生の上を走り回っていたのだから、今考えるととてつもなく恐ろしいことをしていたような気がする。

7才になったときに僕はアクラを離れ、以来そこを訪れたことはない。そして、きっとこれからも訪れることはないだろう。ただ僕の心の中に、薄れゆく思い出として残っているだけだ。

でも、今でも電車の中などで黒人と同じ車両に居合わせたとき、体臭と香料の入り混じった彼等の独特の香りを鼻にすると、忘れかけていたアフリカの残像が、不思議な郷愁とともに蘇えるのである。

**筆者紹介**

S43年生まれ。父親が外交官のため幼少時より各国を遍歴。ここ数年は、ザンビアにいる両親を思いつつ、東京で文筆修業する自由人。

ILLUSTRATION RISA IMAI

## 怪物博物館
（思い立ったが雑談編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉗

### 闘強導夢

by 北枕獲

# もー、大興奮！ 書かずにゃいられぬプロレスなのだっ！

てなワケで、2月10日、東京ドームへ行ってきました。今回は、そのことを書かせてもらいます。完全に個人的な"シュミ"です。だけど、書かずにはいられないのです。プロレスが嫌いな方は、どーぞ、並一さんのコラムへ行って下さい。今回だけは、ワガママを通させてもらいます(いつもか…)、悪しからず。

マサ斎藤が、ラリー・ズビスコを破りＡＷＡの世界チャンプになった後、ウェーブが起きたんだ。新日のスタッフが音度を取ったワケじゃないよ。ファンが、自主的に起こした波さ。波はスタンドを１周しても止まらなかった。もちろん、僕も鹿之助も参加したよ。背筋がゾクゾクした。足が震えた。感激した。泣きそうになった。

週刊ゴングの読者欄によると、ウェーブのきっかけを作ったのは、たった２人のファンだったそうだ。彼らの「皆さん、ウェーブをやって下さい！」という叫びが、63900人を巻き込む大津波を起こしたんだ。今回の「怪物博物館」のテーマの１つは、実は名前も知らない、この２人のファンにお礼を言うことだったりするんだよね。

ありがとう。君達のおかげで、あの日ドームに集まった63900人は、一つになれた。燃え上がった。爆発できた。本当にありがとう。

あの時、ドームにいた63900人は知ってるよね。プロレスが、"冬の時代"だなんてウソだ。プロレスを愛するファンがいる限り、プロレスはいつだって夏なんだ。浜さんじゃないけど、ファンはみんな「燃え上が」っているのさ。

そして。ラストの63900人の「ダァーッ!!」

その日、確かに"ドーム"は"導夢"になった。僕はプロレスが好きだ。新日も全日もない。プロレスが好きなんだ。普段なら、テレくさくって言えないことも、感激に浸ってる今なら言える。一夜の夢で終わらせないでほしい。また、感動させて欲しい。泣かせて欲しい。プロレスには、それができるはずだよ。現に、あの猪木と藤波の死闘の後、僕は泣いたんだから。

あー、何か、とっても恥ずかしいことを書いてるみたいだなぁ。ま、いーか。とにかく、感動したんだもん。

少し、レスラーにも触れたい。やっぱりサンダーライガーはいい。あそこまでやってくれると、嬉しくなってしまう。正体不明、謎のマスクマン(笑)ペガサスキッドも、予想外によかった。かなり荒削りではあるけど、将来が楽しみだね。ライガーのライバルになってくれるといーな。

世界の荒鷲、坂口征二もがんばってくれて嬉しかった。ジャンピングニーアタックにボストンクラブ、後はアトミックドロップが見たかった。３月23日の後楽園ホールでは、ぜひ見せて下さいね。

それにしても、全日のジャイアント馬場さんの英断で、これだけ盛り上がったわけだから、感謝しなきゃ。

さぁ、次は４月13日、ＷＷＦ・全日・新日の合同興業だ!!

---

電脳恐怖都市
## ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊸

### タヌキ汁

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

# したたる肉汁、わきたつ煮汁、でもこの肉は……

むかしむかし、とある山奥におじいさんとおばあさんが住んでいました。

おじいさんとおばあさんは毎日なかよく幸せに暮らしていましたが、ひとつだけ困っていることがありました。

一匹の悪がしこいタヌキが、おじいさんたちの目を盗んでは畑の作物を荒らしたり、大事に飼っているニワトリを喰い殺したりするのです。

あまりの悪さにふだんはやさしいおじいさんもたまりかね、ある日タヌキを待ち伏せて、手にした杖でさんざんに打ちすえました。

命からがら巣に逃げ帰ったタヌキは、おじいさんの仕打ちを深くうらみ、必ず復讐してやると心に誓うのでした。

あくる朝、おじいさんが芝刈りに出かけた隙を狙ってタヌキは家に忍びこみ、洗いものをしていたおばあさんのうしろから飛びかかりました。

夕方、おじいさんが帰ってみると、おばあさんが囲炉裏でなにやら煮物をしています。

「おや、おばあさん、その肉はどうしたんだい？」

「ああ、おじいさん、聞いてくださいよ。あの性悪ダヌキめ、あたしに襲いかかってきたんですよ。だから逆に庖丁で――」

「はは、そうかそうか。どれ、タヌキ汁の味見といこうか」

おばあさんは椀に肉をたっぷり入れて、おじいさんに渡しました。おじいさんはふうふう言いながらも、またたくまに平らげてしまいました。

それを見ていたおばあさんが、突然けたたましい声で笑いだしました。

「あははは、ひっかかったな。その肉はおばあさんの肉さ、あはははは」おばあさんに化けていたタヌキが正体を現し、なおも笑いながら逃げ去っていきました。

おじいさんは箸を持つ手を止めたまま、ぐつぐつ煮えている鍋を見おろしていました。

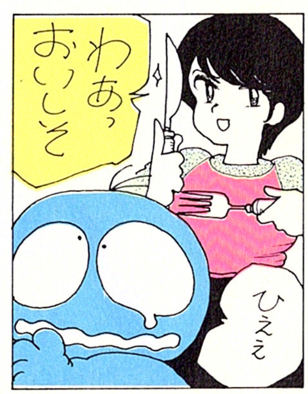
それから何日かが過ぎました。タヌキを憎むおじいさんの気持ちは、強まるばかりです。仕事もせず一心不乱に罠をこしらえ、それを山のあちらこちらに仕かけてまわりました。

ついにタヌキが罠にかかりました。おじいさんは、すぐにタヌキを殺してしまいました。

その晩、おじいさんはひとり囲炉裏に向かい、本物のタヌキ汁を食べていました。

鍋のなかのものが半分ほどになったところで、おじいさんは椀を下に置いてぼそりとつぶやきました。

「あちらのほうがうまかったな」



亀・松&みその

# ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑲



スキー天国・後編

by 亀仙松ちゃん




あきっぽい　鈴木みそ

## アフタースキーはボードゲームにかぎるのじゃ！

前回のあらすじ

堀井さんたちと行ったスキー。上級コースに迷い込んでしまい、アイスバーンに、急斜面!! 怖い思いをたっぷりとしたお話でした。今回は、さらに、怖〜い!? お話をお届けするぞ。

◆　◆　◆

堀井さんを代表に4人で行ったスキー、実は『いただきストリート』のミーティング合宿だったのじゃ。表向きは、昼間はスキーを楽しんで、夜はゲームをシェイプ・アップする！ってことで行ったんだけど、それはあくまで仮の姿。本当の目的は、スキーを楽しんで、夜はアフタースキーを楽しむ！デヘヘなお遊び企画だったのだっ。

ところが、机の上の企画と現実は大違い！　ドラクエやファミコン作りじゃバグの少ない？　堀井さんだけど、このスキーの企画だけはバグが生じた。

アフタースキーをやる気はあっても残念ながら、体がついていかない。

おかげで、研究用に持ってきた「ボードゲーム」をいい年さらしたオッさんたちが、がん首揃えて体を動かさないで遊んでる。

全くもって寂しい限りである。

◆　◆　◆

東北の安比高原まで来ているのに、「このままじゃ企画倒れだよナ〜」と思いアフタースキーを楽しむべくアイデアを練りながらその日は床についた。

次の朝、寒いけどドピーカン。絶好のアフター日和だ！

「この昼間を利用するのだ！」

でなければ夜な夜な『ボードゲーム』だぞっ！　どっちがいい、キャワイイギャルといるのとオッさんといるのと。

しかし、不幸なことに隣に座った白いスキーウェアを着た女の子を見たとたんに。

ワシはスキーができないのだ！　と、気づいたのだ。

ユーミンの「恋人がサンタクロース」が鳴り響き、スキー場でスキーのできない男がいかにダメかを語った映画？「わたしをスキーに連れてって」のワンシーンがオーバーラップしてきた。まずい、今夜も『ボードゲーム』かい？

フッ、まそれもいいだろう。

とうとう、リフトに乗っている5分間、白いウェアのギャルと一言もかわさずにいた。二人の間に気まずさという川が流れていた。と文学的なことを考えたつもりだったのじゃが実際は、メダパニを食らったモンスターのように、全くワケのわからんことを考えつつリフトを降りた。

どう見たってこのヘッピリ腰じゃ、みんなと仲良くミカンでも賭けて「ボードゲーム」やるっきゃない。

◆　◆　◆

2日目の昼も過ぎてほんのチョッピリパラレルがうまくなったころ、願ってもないイベントに出ッくわした。

斜面を滑っていると、これがどうだろう。なんと、コブもないのに唐突に前を滑っていた男がつんのめって自爆した。パラレルしかできないワシだけど、ここはなんとか乗り切った。ほっとしたのも束の間、今度は右背後から「ドンッ」っと、物凄い衝撃！！！

「ギョえ〜ッ！」

やっと、回転していた体が止まった。右肩と右手親指が痛い。でも痛いってことは生きてる証拠。メガネと瞼の間に雪が溜まって目が冷たい。

これだからスキーは怖い。

目を開けるとスキーの板は両足とも外れ、少し下ったところに女の子が倒れているではないか。

ピンク地にNYの街をデザインしたメチャかわいいウェアに、ウサギの毛皮でできていて、ちょこんと出たシッポがオシャレな帽子。アトミックの板にミラーのグラサン。

う〜む、好みのタイプってやつかい。あのとんでもない自爆やろうが、愛のプレリュードに見えてきた。

「まんざら、悪いやつでもないかも知れないな」

文字で書くとえらく長いけど、服装チェックから結論まではホンの数秒。

これで、痛い体を騙し騙し夜な夜な「ボードゲーム」をしなくてもいい。などと考えると痛い顔していたはずの顔が、ほころんでいくのがわかる。

◆　◆　◆

オッさんが「ヘイヘイ、カノジョ〜」と声をかけるのも情けない。これじゃ、新宿あたりで酔っ払いが女の子に絡んでいるようだ。何を言おうかと考えていると、声がした。

「ね〜平気？　怪我してない？」

ますます自爆やろうに感謝した。何とかわいい声。今どきの女の子は、自分から声をかけてくるのか。嬉しいじゃありませんか。

「俺はぜんぜん平気、たいしたことないよ。君こそ平気？　怪我はないの」

「ちょっぴり痛いけど、平気」

女の子が痛そうな顔になっていくのと同時に自分は、デヘヘ顔になっていくのがわかる。

「なんだったら、下のレストハウスで見てもらう？」

「ええ」

何たるちょろさ、もうこれで「ボードゲーム」とも「オッさんの四重苦」ともお別れさヘエヘエ。

彼女は、立ち上がろうとしながら例のウサギの帽子とグラサンに手をかけた。ウェアの上からじゃ判断しかねるけど、なかなかスレンダーで……。感謝、感謝。これなら、多少レベルが低くてもいい。

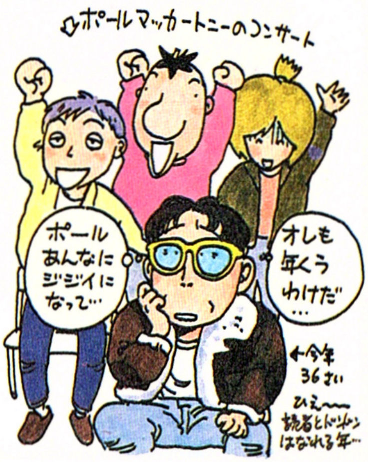
っと、その時である。体当たりされたときより大きな声をあげてしまった。

「ゲェ〜」

年の頃が、40後半。ただひたすらのオバン。絶望と痛み、そして「ボードゲーム」が頭の中で駆けめぐった。

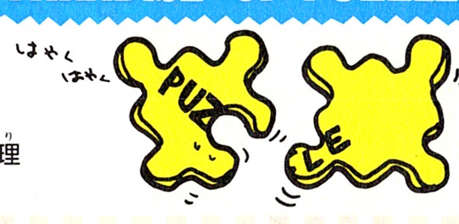
読者諸君、スキーウェアに騙されるな。昔、流行ったマスク外したら口裂け女ならぬ、グラサン外したらオバン。ほんとスキーは怖いな〜。

PS、お詫びと訂正。ここで使用するはずのイラスト必本Vol.5の137ページにあり。そちらを参照してください。ペコ・ペコ。



# 雅孝司のパズル天国 Vol.16

PARADISE OF PUZZLE




アドベンチャーゲームには「ミステリーもの」という分野があるけれど、パズルにも「推理パズル」というのがある。投書をネタに、きょうはパズル教室だ。

## 道順パズル編　ヘキサ(6角形)の世界の最短ルートを探せ

Vol. 5の「ファミコンフリートーク」のコーナーに、大阪のKID'・ITEMさんの投書が載った。その内容の要点はこうだ。

10人の囚人が全員帽子をかぶっている。王様が「黄色い帽子が3つ以上目に入った者は、釈放される」といった。何人かが釈放されたが、さて、その人数は？

これは、パズルの代表的形式の1つで、推理パズルとよばれるものだ。(パズルの世界では、「推理」といっても人が殺されたり名探偵が活躍するという設定は少ない。数や図形にあまり関係なく論理的に考えて解く問題を、「推理」に分類する)

このように帽子がでてくるパズルでは「自分の帽子の色（とうぜん本人には見えない）がわかった者を釈放する」というパターンが普通で、KID'・ITEMさんのパターンはちょっと珍しい。

さっそくぼくも解いてみた、ただ、条件を少し補った。

1. 自分の帽子は見えない
2. 釈放されたのは、10人全員ではなく、もちろんゼロ人でもない
3. 「目の不自由な囚人がいた」などのひっかけではない

結論からいうと、答は7人。

その理由。黄色い帽子をかぶったのが2人以下だと、だれがどこから見ても「黄色い帽子が3つ以上目に入ること」はありえない。つまり、1人も釈放されない。

逆に、黄色い帽子をかぶったのが4人以上だとしよう。かぶっていない者にはそれら4つの黄色い帽子が見えるし、かぶっている本人にも自分以外の3つの黄色い帽子が見える。つまり全員が釈放される。

とすると、可能性はただ1つだよね。黄色い帽子をかぶっていたのは3人で、その本人たちを除いた7人が釈放されたのだ。

このパズルの原型をあげておこう。

ある人が3人に、白い帽子3個と黒い帽子2個を見せてから、そのうち1個ずつをかぶせた。つまり3人とも、ほかの2人の帽子は見えるが自分の帽子は見えない（色がわからない）状態だ。そして「自分の帽子の色がわかったら、答えよ」といった。じつは3人とも白い帽子だったのだが、やがてその1人が「ぼくは白だ」といった。なぜわかったのだろう。もちろん、あてずっぽうではなく、理論的にわかったのだが…

こういう問題を「パズル天国」でもたまにはやりたいんだけど、「出題も解答も、ことばばかりが長くなり、絵にならない」という欠点がある。

とくに解答が、「絵で示せば一目で分かる」というわけにいかず、文章でじっくり説明しなければならないので、扱いに工夫が必要なんだ。

上のパズルも、スペースがないので、解答はまたの機会にしよう。

解答を文章でじっくり……といえば、右下の解答（出題は前号）についても、「答そのものは分かるけど、この答をどうやって出すの？」という質問が出るかもしれない。ちょっと説明しておくよ。

1～12の和は78だから、使うチャンネル（○がつく7つの数）と使わないチャンネル（○がつかない5つの数）の和を39ずつにすればいい。いま○がつかない方に注目しよう。

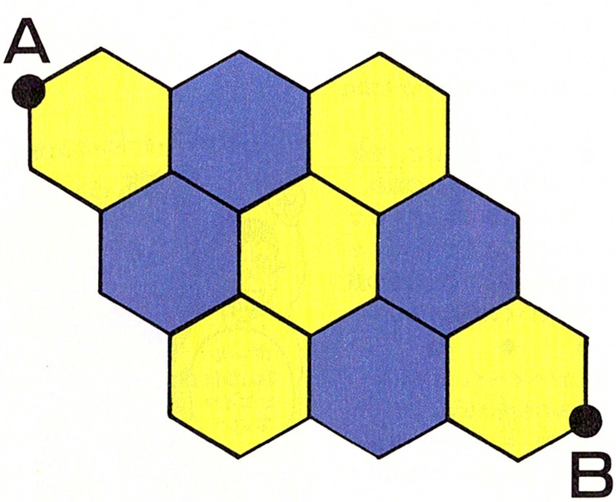
前号の問題図を見ると、○がつかない数字の和は34だ。それを39にするのはプラス5だから、5つの数字をプラス1ずつすればいい。それには、全体を右に（数字の大きい方に）1つずつずらせばいい。

という考え方で出したのが下の答だが、もちろんほかの考え方もあるだろうね。

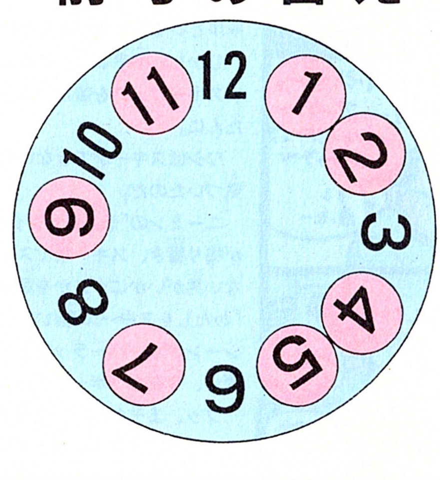
話はとつぜん変わるけど、いくつかのゲームとくにシミュレーションゲームで、6角形をしきつめたような画面をよく見かける。

そういうゲームでは位置の移動や指定は6角形内からとなりの6角形内へ、いわば辺を横切るように行う。

そこで今回の問題だが、左下の正6角形の世界を、辺を横切るのではなく辺にそって、AからBに行きたい。遠回りにならないで行く道順は、何通りあるだろうか。




### 前・号・の・答・え




別解答あり。

# 神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

## 第2回 騎士放浪篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

## 誓いと愛のはざまで、騎士たちは何を夢見るのか？

ケルトの本質を理解するためには、少なくとも、騎士と魔術師、それに妖精について正しい知識がなければならない。わたしはそう、思っている。

魔術師と妖精の話は、後のためにとっておくことにしよう。というわけで今回からしばらくは、騎士の話だ。

騎士とは何か。簡単に言えば、王に仕える騎上戦士であり、領地と領民を持つ貴族である。でもこれでは、外面しか見ていないことになる。もっとメンタルな面にまで突っ込まないと、その本当の姿は見えてこない。すなわち、騎士道というやつだ。

ヨーロッパで騎士道が確立するのは中世以降。しかしケルト社会であるアイルランドやイギリスでは、すでに神話の時代からそれらしきものが見える。アーサー王伝説は、その代表格だ。

ケルトの騎士と言って、わたしが第一に思い浮かべるものは「チャンピオン」という言葉だ。ぼくらは普通、ボクシングとかレスリングとかのタイトル保持者のことをそう呼んでいるけど、本来の意味はもう少し違っている。

ケルトの伝承において、「チャンピオン」とは「選ばれた戦士」のことを意味している。誰か他の人間の運命を肩代わりして、その人のために戦う騎士のことを、そう呼ぶんだ。

たとえば、ある国と別の国が戦争をしていたとする。しかし、日々死傷者が続出するだけで、いつまでたっても決着がつかない。そんな時は無用の流血を避けるために、双方の国が一人ずつ「選ばれた戦士」を出し合う。この二人の「チャンピオン」の一騎討ちで戦争の勝敗を決定するのだ。

もう一つ別の例を言おう。今ここに何かの罪で訴えられている女性がいるとする。このままでは火あぶりは避けられない。しかし、もし誰かが彼女のチャンピオンとなって、無実を証明するために戦うならば話は別だ。そうなったら、彼女を訴えた人間も、チャンピオンを出さなければならない。二人の戦士は天に誓い、お互いにどちらが正しいか決着をつけるために、戦うのだ。女性のチャンピオンが勝てば、彼女は晴れて無罪となる。

ちなみに、「君のためになら死ねる」という有名な口説き文句も、本来なら「あなたが窮地に陥ったとき、わたしはあなたの騎士として命をかけて戦います」という意味なのだ。

だから、チャンピオンには重大なる責任がある。彼には負けることは許されない。負けたら、一族の者は敵に蹂躙されるだろうし、女性は火あぶりになってしまうからだ。

騎士の心得その二は、誓いを守ることだ。ことにアイルランドでは、誓いはゲッシュと呼ばれて、魔法の力さえ秘めている。もし破ると、幸運は騎士のもとを離れ、たいていは不幸な最期を遂げることになるのだ。

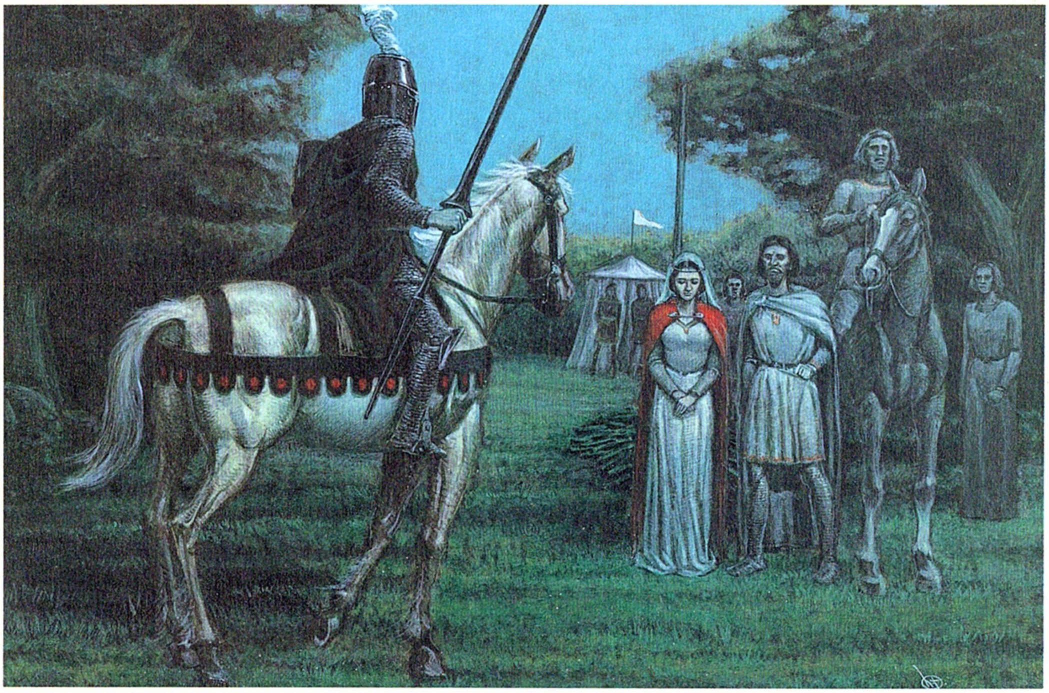
時には、二つ以上の誓いをしなければならないこともある。その二つの誓いが互いに矛盾するものだった時、悲劇が起こる。主君に仕えるという誓いと、女性を守るという二つの誓いをした時、主君がその女性を殺せと命じたら、きみはどうするだろうか？

こうした、忠誠と愛の板ばさみになって苦しむ騎士の姿は、多くの騎士物語のテーマにもなっている。ロマンスとかアヴァンチュールとかいう言葉が騎士物語と恋愛物語の両方の意味を持っているのは、このためだ。

さて騎士の心得その三は、死を恐れぬことにある。前に言ったように、騎士は人のために命をかけなければならない。だから、死を恐れていては何もできない。

さらにケルトの考え方では、死は決してこの世の終わりではない。英雄たちは、死後、楽園へ行くのだと言われている。そこには美しい妖精が住み、野山の草花や動物は、永遠の春を謳歌している。だから騎士は、死を恐れる必要がないのだ。アイルランドではこの死後の国のことを「ティル・ナ・ノーグ(常世の国)」と呼んでいる。イギリスでは、アーサー王の眠るアヴァロンの島が、それにあたる。

騎士たちは、いつの日かこの楽園から現実世界に戻ってくることがあるという。それは国が危機にさらされた時だ。彼らは国土を滅亡から救うべく、再び戦いに突入していくのである。



### 神話入門ガイド

アーサー王物語のうち、翻訳のある原典は以下のとおり。「アーサー王の死」筑摩文庫 760円。「八行連詩アーサーの死」ドルフィンプレス 2800円。「頭韻詩アーサーの死」ドルフィンプレス 3800円。「パルチヴァール」郁文堂 3000円。「ガウェーンと緑の騎士」木魂社 2910円。

### 画像のことば

森の中から、黒づくめの騎士があらわれた。騎士は白馬の上から、声高に叫んだ。「そこにいるどなたも、王妃のために戦おうとはなさらないのですか。よろしい、私がグィネヴィア王妃のために命をかけましょう」これこそ、湖の騎士ラーンスロット卿の姿であった。


みよ


スプラッターハウス
SPLATTERHOUSE
◉凝りに凝ったグラフィック
◉映画顔負けの演出効果
◉戦慄と共に襲いかかる敵たち
みんな、欲しい。ぜんぶ、欲
◉目にも鮮やかなグラフィック
◉約40種の臨場感あふれる音声合成
◉驚天動地の３重スクロール
3月16日発売 6800円(税別)
源平討魔伝


namcot
PC Engine
待ってた甲斐が、ありました。
持ってた甲斐が、ありました。
みんな、欲しい。
ぜんぶ、欲しい。
SCORE 4900
LIFE ITEM
4月3日発売 6800円(税別)
バルンバ
BARUNBA
4月27日発売 6800円(税別)
おまたせのPCオリジナル！
●陸・海・空、壮大なグラフィック
●迷路のような全方向スクロール
●爽快痛快360°全方位狙い撃ち
しい。
「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© ZAP CORP./NAMCO LTD.
© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

SUPER GOLD

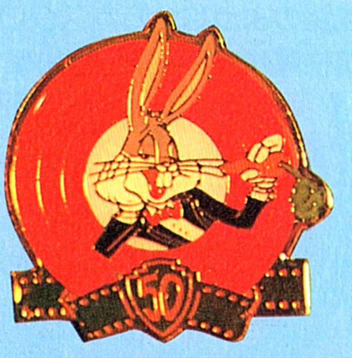
読者プレゼント NO.1

# プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

| | |
|---|---|
| 30 SUPER GOLD | ほしいソフト1本 抽選で80名 |
| 60 SUPER GOLD | ほしいソフト2本 抽選で50名 |
| 90 SUPER GOLD | ほしいソフト3本 抽選で40名 |

## ダブルチャンスプレゼント



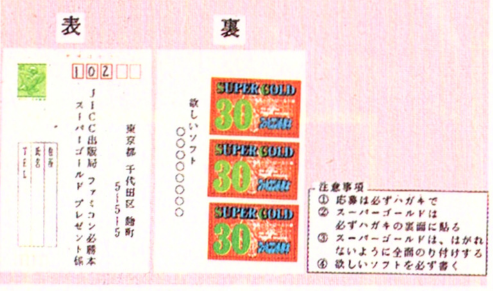
「バニー君バッヂ」(ワーナーブラザーズ)

10名




## 応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは4月6日(金)当日消印有効。
発表は'90Vol.11の予定です。



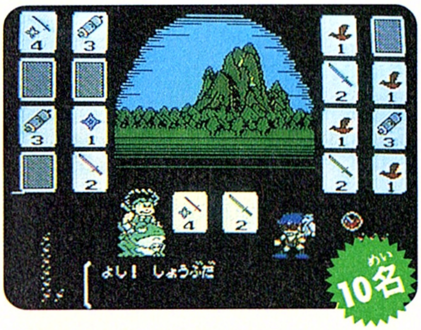



# 読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



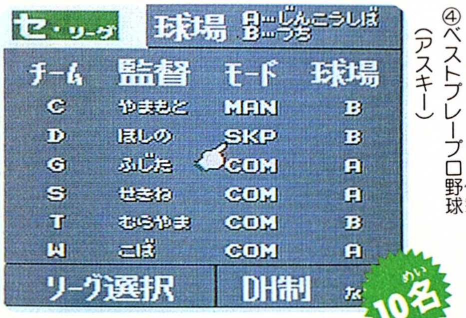

①怒III（ケイ・アミューズメントリース）




②仮面の忍者花丸（カプコン）




③魍魎戦記・摩陀羅（コナミ）




④ベストプレープロ野球（アスキー）

## 応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、４月６日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'90Vol.11のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

# Vol.3 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

## SUPER GOLD プレゼント

### ★ほしいソフト１本

北海道・三沢智善　秋田県・古屋正直　福島県・長野幸雄　栃木県・山中千恵　埼玉県・星野武利　東京都・佐竹年男　石川県・下部秋絵　山梨県・山辺三郎　静岡県・末吉春道　滋賀県・渋谷和子　京都府・忠野好夫　大阪府・石野大介　岡山県・滝野正行　広島県・下中由紀　徳島県・森元伸次　香川県・安野真美　福岡県・坂下武文　長崎県・野口正子　大分県・石川ゆみ子　宮崎県・大田吉郎　他60名

### ★ほしいソフト２本

青森県・東野佐知　山形県・古市崎行　宮城県・森田真一　茨城県・道田茂夫　群馬県・小松光司　埼玉県・成重善章　千葉県・平野恭子　東京都・松田和明　神奈川県・佐山徹　新潟県・太田達也　山梨県・原田洋行　岐阜県・三杉新二　愛知県・辻元長次　大阪府・安田真美　兵庫県・西村貫之　奈良県・徳田一成　島根県・金城和馬　山口県・橋岡高文　佐賀県・水津由紀　鹿児島県・福山貴一　他30名

### ★ほしいソフト３本

北海道・服部大介　岩手県・栄田弘和　山形県・福井政利　群馬県・広田幸成　千葉県・西中哲也　東京都・松井正行　富山県・岡林光男　石川県・宮木一輝　長野県・酒井誠二　愛知県・杉原美香　三重県・前田博信　大阪府・杉山雅美　奈良県・安田健一　和歌山県・波田直樹　鳥取県・山口卓治　広島県・渡辺恭彦　香川県・板橋孝仁　愛媛県・内田高則　高知県・山田光雄　宮崎県・佐藤治和　他20名

### ★東宝1990年カレンダー

千葉県・高見卓也　静岡県・武田喜一

## アンケート・ハガキ・プレゼント

### ①囲碁名鑑

青森県・河村竜彦　山形県・白井弘仁　東京都・平山広和　富山県・田中淳次　岐阜県・黒岩勝之　奈良県・筒井光治　広島県・斉藤優子　福岡県・村西孝夫　佐賀県・橋本義憲　宮崎県・武谷正治

### ②わんぱくダック夢冒険

北海道・村上久文　秋田県・田山直次　東京都・月山卓美　石川県・滝沢慎一　愛知県・水沢修三　京都府・阿部豊輝　和歌山県・藤岡秀雄　広島県・井本紀明　福岡県・秋田弓　大分県・水野秀行

### ③東風

北海道・三井文子　宮城県・信野太一　栃木県・平岡照久　千葉県・大野正人　東京都・鈴木純孝　静岡県・里中智行　大阪府・山崎英明　岡山県・木宮和正　福岡県・中井美紀　宮崎県・福崎孝行

### ④名門多古西応援団

岩手県・北野高行　茨城県・石川政文　東京都・張屋和友　山梨県・手塚智彦　三重県・野本めぐみ　京都府・長谷川武　兵庫県・上部正高　広島県・明山千晴　福岡県・渋谷佳世　長崎県・市川武男

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

# INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

## VIDEO

## GAME T-V

アスキーから４月27日に新しいタイプのメディアとしてレンタルで利用できる初のゲームビデオマガジン「GAME T−V」を創刊します。

「GAME T−V」は、最新のファミコン、パソコンのゲーム紹介やハード情報、テクニック紹介、ゲーム制作者へのインタビューなど斬新な内容でゲームの好きな人たちのための新しいメディアとして登場します。

そこでこの「GAME T−V」のプレ創刊としてキャンペーンが行われます。キャンペーンは全国5000店のレンタルビデオ店に置いてある無料プロモーションビデオ、「裏・GAME T−V」を見て、その「裏・GAME T−V」の中でゲーム画面とゲームタイトルが同時に出ているソフトの数をチェック。その数を官製ハガキに書いて

〒107−24東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー PMG「GAME T−Vキャンペーン係」

まで送るだけ。正解者の中から抽選で100名に、5000円分のおもちゃ券を、327名に1000円分のおもちゃ券を差し上げます。

応募ハガキには必ず自分の郵便番号、住所、氏名、生年月日、電話番号と「裏GAME T−V」ビデオを借りた店名とビデオの意見、感想を忘れずに書いて下さい。なお、この「裏・GAME T−V」は左のステッカーの貼ってあるレンタルビデオ店に置いてあるのでそれを目印にして下さい。応募の〆切は3月31日、当日消印有効です。




↑「GAME T−V」が置いてあるのはこのステッカーの貼ってある店です



↑これがその「裏 GAME T−V」

## EVENT

## テクモゲーム大会

テクモでは「忍者龍剣伝II」の発売に先がけて、ゲーム大会を開催する。

これは「忍者龍剣伝II」のカセットを使用し、数人で得点やラウンドを競い合うというものだ。上位の人にはもちろん、参加者にはテクモオリジナルグッズなどの賞品が色々と用意されているのでお楽しみに。

日程と場所は、3/21横浜市・ワコー玩具にて12時より、3/26横浜高島屋にて11時より、3/30松戸市・やまねや新松戸店にて１時より、3/31川口市・アンドウトーイにて１時より、4/1豊島区・池袋ビックカメラＡＶ館にて11時より、4/7練馬区・光が丘西武にて１時より、4/8春日部市・ロビンソン春日部にて11時より。

お問い合わせは、テクモホットライン03-222-7550まで。近くの人は直接お店の人に聞いてみよう。



## CAMPAIGN

## ブロディアよろしく

現在ハドソンより発売中のPCエンジンソフト「ブロディア」のキャンペーンが行われている。で、そのキャンペーンクイズの問題は

> 知能とスピードでクリアするハドソンのパズルゲームは
> **ブロ○○ア**

このクイズに答えて〒103-91 東京都中央区日本橋郵便局私書箱270ブロディアキャンペーン係 までハガキで送ると、ＮＥＣの19インチテレビが100名に、ガンヘッドスペシャルバージョンが500名に、ハドソンオリジナルテレホンカードが3000名に当たる。応募の〆切は３月31日。

## NEWS

## コントローラーの新世界登場！

今までのゲームコントローラーの概念をぶっ飛ばすような超カッコイイコントローラーが発売される。

名前は“ＰＡＸパワーグローブ”。右の写真を見てもらえばわかると思うが、これは手に持つコントローラーではなく手につけるコントローラー。ボタン操作は全て手を動かすだけでＯＫ。このグローブをつけて手を右に動かすと✚字ボタンの右、左に動かすと左を押したのと同じこと、ひとさし指を曲げるとＡボタンというように手のアクションのみでゲームを楽しむことができる。

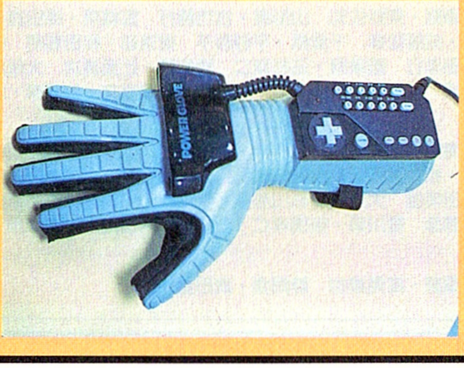
ボクシングゲームならＴＶモニターの前でパンチアクションをすると画面の中のキャラクターもそのままパンチ。ガンファイターの拳銃さばきも自分の指先でまるで引き金を引いたように遊べるのだ。

なお、この“ＰＡＸパワーグローブ”はファミコンはもちろん、ＰＣエンジンや現在開発中のスーパーファミコンにも専用アダプターを使って対応する予定なのでこれからも発売されるゲームはもちろん、今持っていて飽きてしまったゲームも今まで使っていたコントローラーでプレイするのとは全く違った楽しみ方ができる。

さらにスローモーション機能や連射機能が標準装備されているので攻略や裏ワザの発見にも非常に役立つのだ。

気になる発売日と価格の方だが現時点では今年の夏頃に20000円前後で株式会社PAX CORPORATIONより発売される予定。

詳しい発売日、価格等が決まり次第また、このインフォメーションのページで発表する予定。続報を期待しつつ待て！



## CINEMA 映画

# アビス



「アビス」は深海を舞台にした海洋アドベンチャー映画だ。そして監督は「ターミネーター」「エイリアン２」のジェームズ・キャメロン。と聞けば深海を探査中の船がひょんなことからギーガーばりのエイリアンに遭遇して…。なんて想像してしまうが「アビス」は深海ホラーではない。この映画は愛と奇跡、ファンタジックな未知の生物との出会い、をテーマにしている。深海という設定は人間を極限状態に追い込むための試練の場とも言えるだろう。

この映画でまずおどろいたのは、セットとは思えないほど深さを感じさせる映像。そして巨大な海底基地からディープ・ローバー（小型潜水艇）に至るまでのメカがリアルに表現されていること。この点については、これまでの海洋アドベンチャーを確実に上まわっているだろう。キャメロン監督は実際の海洋開発にたずさわる製造会社に協力を要請して近未来の潜水メカを造りあげたそうだ。

息づまるストーリー展開はキャメロン監督ならでは。マニアから娯楽映画ファンまで満足させてくれるだろう。



### 公開データ

アビス　3月24日　20世紀フォックス提供　監督・脚本：ジェームズ・キャメロン　撮影監督：マイケル・サロモン　出演：エド・ハリス、メアリー・エリザベス・マストラントニオ　'89・米

## VIDEO ビデオ

# リーサル・ウェポン２ 〜炎の約束〜



天才的な射撃の腕を持ち、荒っぽい捜査をするクレージー刑事、リッグス（メル・ギブソン）。妻と３人の子供を持ち、堅実で安全な捜査が身上のベテラン刑事、マータフ（ダニー・グローバー）。平素はまったくソリの合わない２人が巨大な悪を相手にすれば、一変して怒りに燃える最強タッグとなる。

そんな前作の魅力をそのまま引き継いで製作されたのがこの「リーサル・ウェポン２」だ。監督は前作に続いてリチャード・ドナー。リッグス&マータフのコンビも健在だ。




ある日、リッグスたちのもとにあまり気乗りのしない任務が下った。巨大麻薬組織の経理士ゲッツ（ジョー・ペシ）の身辺警護だ。そのゲッツから驚くべき情報を手に入れたリッグスはさっそく組織のアジトに乗り込んだ。しかし組織の黒幕は南アフリカの駐米大使。治外法権のまえではさすがのリッグスたちも手を引かざるをえなかった。それがきっかけで組織に命を狙われる羽目に。爆弾が仕掛けられ、軍用ヘリがリッグスたちを襲う。そして組織の魔の手はついに、リッグスの新しい恋人リカ（パッツィ・ケンジット）にまで及んだ…。

### 発売データ

リーサル・ウェポン２　炎の約束　3月21日　ワーナー・ブラザース　¥16000（税抜）監督：リチャード・ドナー　脚本：ジェフリー・ボーム　出演：メル・ギブソン、ダニー・グローバー　'89・米

# 「テレカ情報局」

## 高岡早紀

後藤久美子や宮沢りえの影に隠れてしまった感じもあるが、この子も"美少女アイドル"として、アイドル・ファンやテレカ・コレクターから有望視されている１人だ。このカードを見ても分かるように、整った顔立ちは２人の先輩に比べても決してひけはとらない。"マドラス"のCMで愛くるしい仕草を見せていた彼女も、最近はドキッとするほど女っぽい表情を見せるようになった。今後の彼女が楽しみ。




←高岡早紀（ホワイト加刷）

## 田村英理子

昨年デビュー組アイドルの中では、最も歌唱力に評価が高いのが彼女だ。受賞した新人賞の数も、他のアイドルを引き離してダントツだった。発行されたテレカの種類も新人アイドルの中でダントツ。集め甲斐があるからという理由で、英里子テレカにターゲットを絞っているコレクターもいるとか。




←田村英理子〈110-73078〉

## 吉田真里子

"ミス・マガジン"としてデビューしてから２年半がたつが、まだまだ根強い人気を持っている。どことなく捉えどころのないのが、真理子のキャラクターの特徴だ。着実にテレカ・コレクターを増やしており、プレミアムもそこそこ付いてきた。今年１年が彼女の正念場となるだろう。



←吉田真里子（ホワイト加刷）

## 鈴木保奈美

アイドルというより、美人タレントとして、現在最も注目されている彼女。特にCM界では、彼女の人気は引っ張りだこの状態だ。お姉さんっぽいキャラクターも、「最近のアイドルには珍しい要素」として二重丸。NHKとは無縁だがまさに国民的アイドル候補なのだ。保奈美テレカのコレクターは、今は20代後半以上のおじさん族が主流だが、少年コレクターも徐々に増えている。少年コレクターの動向が、彼女の将来性を決定するといっても過言ではない。



←鈴木保奈美〈110-69867〉

## あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― テレカFUJI

### ●プレミアムTOP5

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 中山美穂・C | 〈110-449〉 | 20万円 |
| 2 | 西村知美・ドン松五郎の生活 | 〈330-887〉 | 5万円 |
| 3 | ウインク・学研「ボム」 | 〈110-78429〉 | 5万円 |
| 4 | 宮沢りえ・ビッグGORO | 〈110-80536〉 | 5万円 |
| 5 | ウインク・UP TO BOY | 〈110-78456〉 | 4万円 |

### ●売り上げTOP5

| | | |
|---|---|---|
| 1 | TMネットワーク・夜のヒットスタジオ | 〈TPC〉 |
| 2 | 荻野目洋子・ニッポン放送 | 〈ホワイト加刷〉 |
| 3 | 長渕剛・夜のヒットスタジオ | 〈TPC〉 |
| 4 | 中森明菜・ビッグGORO | |
| 5 | 田原俊彦・夜のヒットスタジオ | 〈TPC〉 |

売り上げ上位カードに男性ものが多いのは、同ショップが掘り出し物カードを中心に扱っているからだ。今号の場合、売り上げTOP5の順位は、カード枚数よりもその売値に影響されている。それだけ珍しくて高い希少カードだということだ。前にも書いたが、"夜のヒットスタジオ"のTPCとは、テレカ・プリンタで製作したテレカのことを指している。〒151　東京都渋谷区西原１−31−６ストーク西原　TEL 03-377-9772

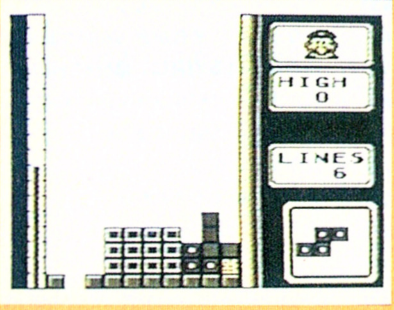
# TV テレビ INFORMATION

外は桜の花が咲き乱れ、テレビは春のスペシャル・プログラムが満開だ。そんな見ごろ、録りごろの番組を必本読者のために厳選して紹介しよう！

## 話題のゲーム・セミナーが数々のイベントとともに衛星放送でO・A

衛星映画劇場の100本シリーズや、ビッグ・アーティストを揃えた音楽番組などソフトの充実が定評になってきた衛星放送。「今年はさらに豊富な話題で地上波では出来ない番組を作って一般視聴者にアピールしたい」(NHK衛星放送実施本部)。3月24日に放送される「テレビゲームスペシャル」は衛星放送ならではの国際性を生かした、TV初の大型ゲームドキュメンタリーだ。

番組は本誌Vol.3でも紹介した「ゲーム・セミナー」の会場からの中継を中心に、2部構成で展開する。第1部では万国共通の人気ゲーム「テトリス」を使って「国際ゲーム大会」が行われる。アメリカ、ヨーロッパ、ソ連の各国からトッププレイヤーを招き、トーナメント方式の試合となる。日本を代表するメンバーには、必勝本でもおなじみの有名ゲーマーたちが参加。腕を披露してくれる予定。また、アメリカと日本をネットワーク回線で結んだリアルタイムの対戦も見どころのひとつ。




↑ご存知ゲームボーイ版テトリス。番組で登場するのはバージョン・アップした対戦モード付ファミコン版

第2部は人気ゲームの魅力と攻略法をクリエイターたちに聞く「全公開人気ソフト攻略法」。まずは、発売されて間もない「ドラクエⅣ」の制作秘話やドラクエシリーズの人気の秘密をプログラマーの中村光一氏に語ってもらう。他にも「MOTHER」の糸井重里など一流のクリエイターたちが総出演。ゲームセミナーの模様と合わせて伝えていく。そして最後はPCエンジン、メガドライブの新機種やスーパーファミコンの全ぼうを明らかにしていくとともに90年代のゲームの可能性を展望する。




←RPGブームの火付役と言われ現在でも人気No.1のドラクエシリーズ最新作

2部合わせて3時間に及ぶ「テレビゲームスペシャル」。番組の制作者がファミコンやゲームをどう考えているのか、ちょっと気になるところ。「全てのゲームが良いとは言えませんが、テトリスやドラクエといったゲームにはシンプルで奥の深いものがあると思います。ファミコンは単に子供のおもちゃでなく様々な可能性を持ったハードであることを伝えたいですね」(同実施本部)

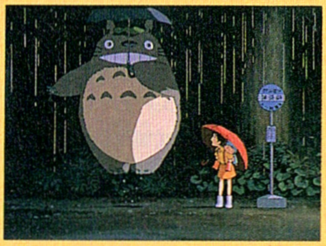
**放送データ**

テレビゲームスペシャル　3月24日(土)
衛星第2　第1部：国際TVゲーム大会　PM1：00〜3：00　第2部：全公開・人気ソフト攻略法　PM8：15〜10：00　出演：いとうせいこう、糸井重里、ほか

## 話題作・超大作がズラリ並んだ春の映画番組　要注目のベスト5！

| | |
|---|---|
| 3／25(日)　ゼイリブ<br>日曜洋画劇場　テレビ朝日系<br>PM9：02〜10：54 | ●視聴覚を通しての洗脳映画とアメリカで評された作品。SFXホラーの先駆者ジョン・カーペンター監督 |
| 3／30(金)　となりのトトロ<br>金曜ロードショー　日本テレビ系<br>PM9：00〜10：52 | ●自然界の妖精トトロと、田舎に引っこしてきた姉妹の心のふれあいを描く。おなじみ宮崎駿のアニメーション映画 |
| 3／31(土)　大霊界<br>ゴールデン洋画劇場フジテレビ系<br>PM9：02〜10：54 | ●霊界ブームをまきおこした丹波哲郎が制作・企画・原案・総監督、出演と6役をこなす。死後の世界、その真実とは？ |
| 4／5(木)　オルゴール<br>春の特別ロードショー　TBS系<br>PM9：00〜11：07 | ●幼い息子との関係を取りもどそうとする一匹狼のヤクザ。TVドラマ「とんぼ」に続いて、長渕剛がヤクザ役を好演 |
| 4／6(金)　特別企画／敦煌<br>金曜ロードショー　日本テレビ系<br>PM8：04〜11：07 | ●企画から完成まで25年を費したと言われる歴史超大作。のべ10万人のエキストラが出演するなど、スケールも壮大 |

↓となりのトトロ（'88・日本）



↓敦煌（'88・日本）



## PROGRAM 番組

### 〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分〜7時

3/16　最新ソフト情報は「忍者龍剣伝Ⅱ」(コナミ)、そして「じゃじゃ丸撃魔伝」(ジャレコ)が初登場。攻略塾は「ドンドコドン」(タイトー)。

3/23　最新ソフト〜は「飛龍の拳Ⅲ」(カルチャーブレーン)「魔陀羅」(コナミ)。攻略塾は「仮面の忍者花丸」で"最強軍団を目指せ！"だ。

### 〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

3/20　先取りコーナーでは「CDロムジャーナルウルトラボックス」(ビクター音産)を紹介。新作コーナーは、「奇々怪界」(タイトー)だ。

3/27　先取り〜は「マニアックプロレス」(ハドソン)ほか。情報コーナーは「1989年度PCランドゲーム大賞」。

3/21　雲のように風のように
日本テレビ系　PM4：00〜5：25
原作：酒見賢一「後宮小説」(第一回日本ファンタジーノベル大賞受賞)《1話完結のファンタジーアニメ》

3/24　ゴールデン洋画劇場「マッドマックス　サンダードーム」
フジテレビ系　PM9：02〜10：54
監督：ジョージ・ミラー　出演：メル・ギブソン、ティナ・ターナー

3/28　春休み映画劇場「迷宮物語」
テレビ東京系　PM12：00〜12：54
監督：りんたろう、大友克洋、ほか

4/1　「生放送！テレビ探偵団　TV主題歌電リク大会懐かし番組公開捜査!!」
TBS系　PM7：30〜8：54　出演：三宅裕司、海老名泰孝、西田ひかる

4/1　日曜洋画劇場「ロボコップ」
テレビ朝日系　PM9：02〜10：54
監督：ポール・バーホーベン　出演：ピーター・ウェラー　'87・米

4/3　アニメ「オバタリアン」(6話構成)
テレビ朝日系　PM6：30〜7：54
原作：堀田かつひこ「オバタリアン」

4/4　愛しあってるかい！スペシャル
フジテレビ系　PM9：00〜10：54
出演：陣内孝則、小泉今日子

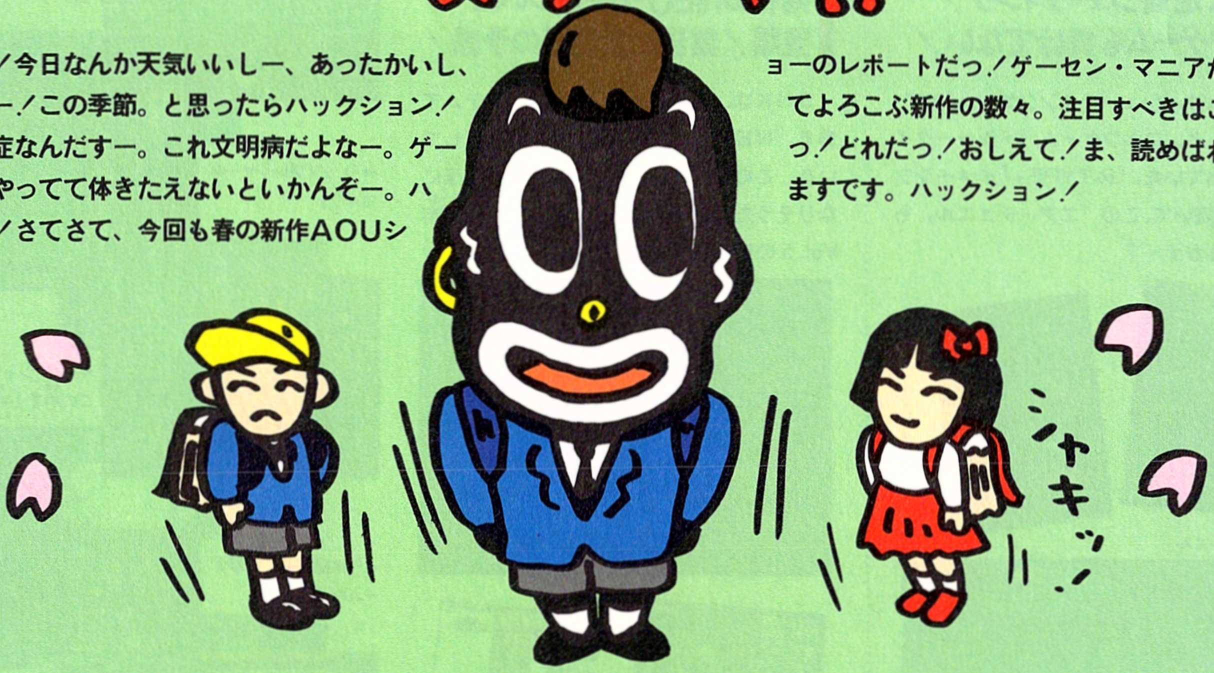
4/5　世界まるごとHOWマッチ　さよならスペシャル(最終回)
TBS系　PM7：00〜8：51　出演：大橋巨泉、石坂浩二、ビートたけし

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1990

# NEW SOFT STREET

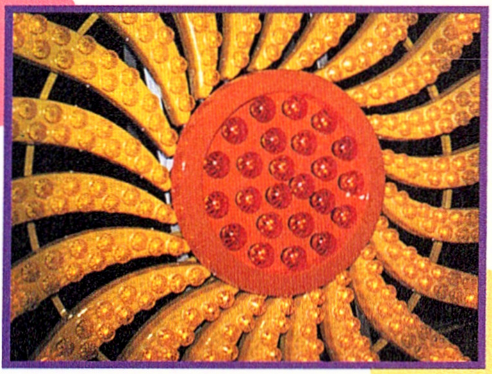
## 入学式だ!!

イエーイ!今日なんか天気いいしー、あったかいし、いいよなー!この季節。と思ったらハックション!わて花粉症なんだすー。これ文明病だよなー。ゲームばっかやってて体きたえないといかんぞー。ハックショ!さてさて、今回も春の新作AOUショーのレポートだっ!ゲーセン・マニアが泣いてよろこぶ新作の数々。注目すべきはこれだっ!どれだっ!おしえて!ま、読めばわかりますです。ハックション!



# AOU'90 AMUSMENT EXPO

## アミューズメント・エキスポ



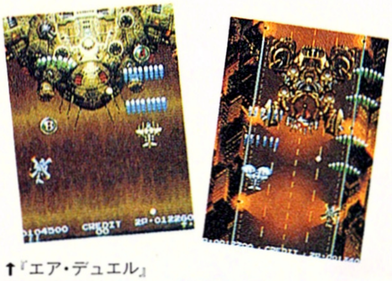
２月27日から28日の２日にかけて、春のＡＯＵショーが、千葉の「幕張メッセ」で開かれた。１日目は雨、２日目は曇り空とあいにくの天気だったが、会場には予想以上の人が集まり、広い会場が人でいっぱいになった。今年も、各社のニューマシーンが続々と出品されていて、ギャラリーが唸りを上げていたぞ。目立った所でも、セガの新体感マシーンや、コナミのニューシューティングゲーム。カプコンのアクションゲームや、ＳＮＫのＮＥＯ・ＧＥＯなどなど。それでは、ショー会場へ大突入レポートいってみよーっ！

## 今春登場のTVゲーム大紹介!!

### アイレム

**まずは定番シューティング！ ゴルフゲームも負けてない！**

アイレムは、シューティングゲーム『エア・デュエル』と、ゴルフゲーム『メジャータイトル』が出ていた。「R-TYPE」「イメージファイト」に続いて、この『エア・デュエル』もヒットするかナ～？



←カッコイイぜ！

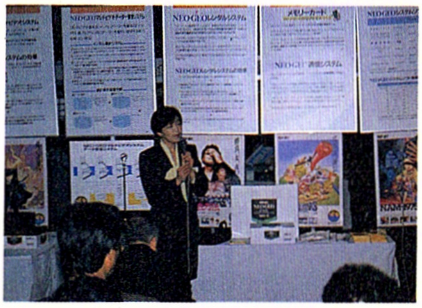
↑『エア・デュエル』



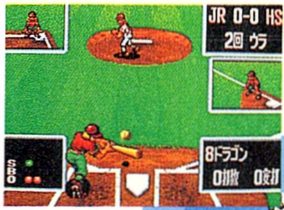
### SNK

**期待のNEO・GEOついに登場！業界に新旋風の予感！**

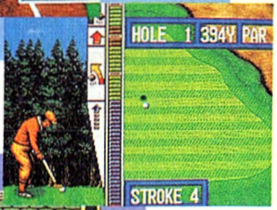
ＳＮＫは、自社の新ＴＶゲームシステムである『ＮＥＯ・ＧＥＯ』を大々的に宣伝していた。この『ＮＥＯ・ＧＥＯ』、業界の目玉になりそうだ（詳しくは、ファミコン必勝本Vol. 5のＰ４を見てね）。





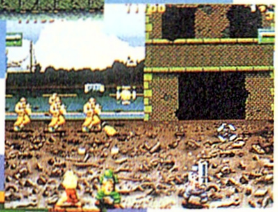
←『ベースボールスタープロフェッショナル』長いネームだ。でも面白そう



→『トッププレイヤーズゴルフ』



←『マジシャンロード』この中で１押しだ



→『NAM-1975』射撃ゲームだぞ

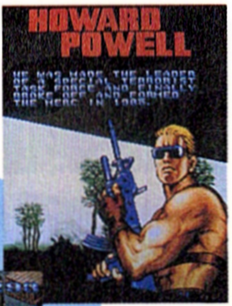


←『麻雀狂列伝』バックミュージックに、ナマの演歌歌手が…

## カプコン

### 戦場の狼出動！怒濤の３人プレイの前に敵はいないぜ

カプコンのブースでは、クイズカプコンワールドの第２弾として『ハテナはてなの大冒険』と、アクションシューティング『戦場の狼II』を出品。『ハテナ～』は、全７ステージの全20ジャンル。今回は、ラッキーカードなどのアイテムが君を助けてくれるぞ。『戦場の狼II』の方は、３人同時プレイが可能のライフ制で、すごい迫力のある力押しゲームなのだ。往年のゲーム「戦場の狼」とはあまり関係はないみたいね。




→『戦場の狼II』３人プレイってのは、やっぱり魅力ですね。大ぜいの方が面白もんにー



←銃を撃つ姿がすんごくカッコイイぞ！



→大河での戦闘シーンだ。敵のホバーボートを奪って乗ることが出来たりもする




←アドベンチャークイズ第２弾。もっとムズくなりました

## コナミ

### それはパロディーから始まった!?続々登場新ゲーム！

今回、特にギャラリーの注目を集めていたのはコナミのブース。それもそのはず、グラディウスのパロディー版『パロディウスだ！』や、シューティングゲーム『トライゴン』。それに、映画エイリアン２のゲーム化『エイリアンズ』と、ファミコンにもなった、『激亀忍者伝』のアーケード版『TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES』と目玉ゲームが目白押しだったのだ。どれも見のがせない新ゲームだ。気になる君はチェックチェック！





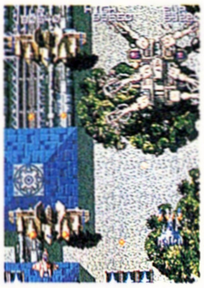
←『エイリアンズ』映画のシーンがそのまま出て来るのだ。またそれがキモチわりーのなんのって…。シャゲーッ!!



←エイリアンクイーンとのバトル！とにかくギシギシ動くエイリアンは一見の価値有りです。戦えリプリープリプリー



↑多足砲台が見える。このゲーム、ちょっとスキだな



↓『トライゴン』見ちくりドラゴンレーザーの威力！

## ジャレコ

### メルヘンの世界と大人の世界とじゃじゃ丸！（あのな～）

ジャレコの新ゲームは、ファンタジーの世界が舞台の『ロッド・ランド』のみ。といっても、今年のジャレコは、メダルゲームに力を入れているようで、ＴＶゲームのスペースは、全体の１／４ぐらいしかなかったのだ。じゃじゃ丸のポップコーン!!（意味ナシ）



←メルヘンの世界でちっちゃな主人公が戦うのだ



→ボムッ！と何かが爆発しているぞ。それにしてもすげー

## シグマ商事

### どっぷりハマッてもらいます シグマのメダルゲーム

メダルゲームの王様、シグマ商事。スロットマシーン、ダービー、ルーレットと今回もゲームセンターのもう１つの"顔"を多数出品していたぞ。どうやらメダルゲームは、これから注目のジャンルらしく、今回のショーではいたる所に見られた。チェーッ！



←メダルゲームも人気上々。彼女とプレイしてる人もいた



→たくさんの人だかりのブース。シグマ商事に注目だ！

## セガ

### セガの新体感ゲーム登場！その名も『G-LOC』！

セガは、野球ゲーム『M・V・P』とカーレースゲーム『ラフレーサー』。それと、ハングオン系のゲーム『レーシングヒーロー』と、体感ゲーム『G－LOC』の４つを出品。

『G－LOC』は、戦闘機を操って、敵を"ロックオン"し、撃墜して行くというもので、「アフターバーナー」のような爽快感はないものの、マニアたちの注目度はピカー。話を聞いたら、「うーん回転しすぎちゃうのがちょっとって感じかな。」だって。





↑『M・V・P』ナカナカ遊べました

↓なんかラジコンカーを操作してるみたいだった



## タイトー

### WGPにア然！『サブマリンガンナー』は、水中STGだ！

タイトーからは、バイクレース『WGP』と、クイズ『苦胃頭捕物帳』、３Ｄ潜水艦撃沈ゲーム『サブマリンガンナー』にな、な、なんとっ『あしたのジョー』が出るのだっ！あの感動のストーリーが今、君の前に!!



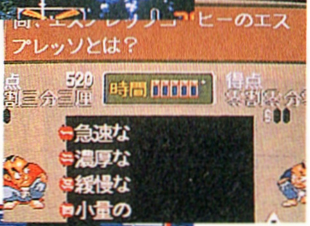
←『WGP』うおっ！飛ばされたー！すっごいイタそうだなーっ、いてーっ



→思わずハングオン！（ちがうってばー）いやーバリ伝の世界だね



←『サブマリンガンナー』だ。昔こういうゲームなかったっけ？



→いわゆるアドベンチャークイズです。このジャンルも定着しそう



←そしてこれが『あしたのジョー』なのだっ早くやりたいよ～ん



→立て～立つんだジョオオ～ってのもちゃーんと出て来ます。ご安心を

## テクモ

### 最高のシューティングゲーム登場！ちょっと見てみそ！

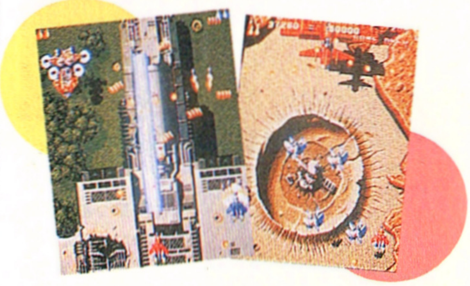
テクモは、シューティングゲーム『雷電』を出品。ナカナカ骨のあるゲームと見た。テクモも、ゲームはこの１作だけで、その回りは、プライズマシーンや、レジャーマシーンがたくさん置いてあったぞ。

→テクモブースで見かけたピエロのおぢさんと黒い服の男。見つめ合うその瞳はキモチワル～





←ボーリングのボールを使った、ちょっと面白いゲームです。どっかで見た人はいるかな？



## データイースト

### マッチョパンカーが大暴れ！バルダーダッシュも元気元気

データイーストの出品ゲームは、アクションゲーム『クルードバスター』と、ファミコンでも出た『バルダーダッシュ』の２つだ。やっぱり"DECO"にアクションゲームを作らせたら世界一だなーとつくづく思った。うん。

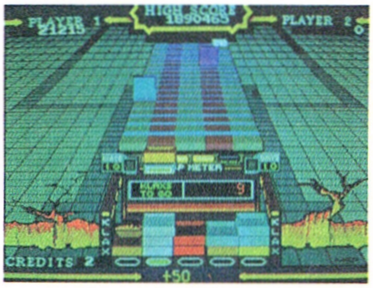


←『クルードバスター』私はこいつのことが好きだぞ

## ナムコ

### おっと立ち眩みか？チッチッチッそれはクラックスだよ！

ナムコのメインは、パズルゲーム『クラックス』と、野球ゲーム『球界道中記』の２作品。『クラックス』は、アタリ社の製品で、むこうから転がって来るタイルをパドルで受け取って、箱の中に積んでいき、同じ色を縦横か斜めに並べて行けばいいのだ。２人プレイもOKで、パズルゲームの王者になりそうな存在。『球界道中記』の方は、まんまファミスタにキャラクターが"たろ助"だったりするのだ。カワイさはバツグンだが、まあ、巷に出てからの反応が楽しみなゲームだね。



←もとはアタリ製の『クラックス』だ。ポストテトリスの座は狙えるか!?

## 大人の遊び!?メダルゲームは楽しいぞー！

今回のショーで、特に思ったのは、メダルゲームが多かったってこと。どういうことかと言うと、テトリスが出て以来、ゲームセンターの客層が変わったのだ（OL、ビジネスマン、女子高生が来るようになった）。それに応じて、大人の遊戯が必要になったワケね。



←これからのゲーセンのもう一つの柱、メダルゲーム


→タイトーのブースにもメダルゲーム


→スロットマシーンも忘れてはいけません

## ちびっ子も大喜びプライズマシーンに夢中！

もう１つ気になったのは、子供向けのプライズ（景品）マシーンが多数出ていたことだ。「アンパンマン」や「SDガンダム」などのキャラクター商品が、会場のいたる所で見られたぞ。特にバンプレストのカード（カードダスじゃないよ）販売機は人気が高かった。



←セガの『スーパーフロッグ』だ。これも楽しい


→回るメリーゴーランド楽しそう～♡


→これが、バンプレストのカード販売機だよ

## 大堀康祐大いに語る

私たちは、ショー会場で"おたくの本"で有名なゲーマー大堀氏を発見。大堀氏は突然のインタビューに、にこやかな笑顔で答えてくれたぞ。

必：大堀さん今日は。

大：今日は。

必：どうですか？今回のAOUショーは。

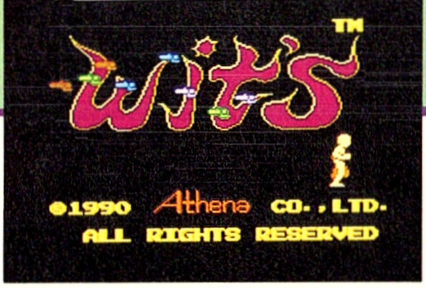
大：そうだね、これってのがないような気がするけど、SNKの『NEO・GEO』がイイ線かもね。１つイイゲームが出れば当たると思うよ。５つのゲームの中では、『マジシャンロード』が当たりそうだったね。セガの体感ゲームも筐体はすごそうだったけどやる気はしなかったな。あとはコナミの『パロディウスだ！』が…。

## これから発展する業界

みなさんどうでしたか？　何か遊んでみたいゲームはありました？　左でも言ってる通り、今、ゲームセンターは、新しく、変化しようとしています。今回のショーにも、それは表れていて、メダルゲーム、プライズマシーンの増加が目立ちます。これからのゲームセンターは、大人も子供も楽しく遊べる一大レジャーランド的な物になりそうです。最後に、"みんなで遊ぶ"がキーワード！（作山哲広）


→バイキンマンをやっつける黒い服の男。こっこいつは！


←この子がじゃじゃ丸君。ポップコーンを作ってくれます




／アテナ／発売日未定／￥5800(予価)

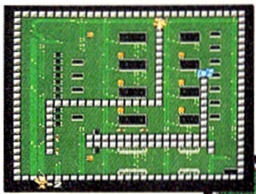
WIT'S
# ウィッツ





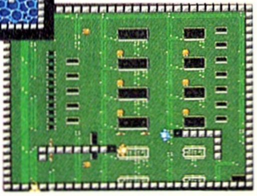

最近ではゲームボーイ版の「かこむん蛇」、古くは映画「トロン」に出てきた様な陣取りゲームがアテナから登場だ。ゲームセンターにも置いてあったので知ってる人も多いんじゃないかな。

ルールも簡単だし、最大4人でプレイできるから、みんなで集まってワイワイやるにはいいゲームかもね。


←あらあら中指なんかおっ立てちゃって、お下劣ネ。きっとお母サマの教育が悪かったのね、それとも改造されたから？


→死んで天使になっちゃった。でものっぺらぼーの天使って気味悪いわ


←ステージによっては自転車などに乗ってる事も。壁に1回当たっても平気


→勝利のポーズだ。ガッツ!!でも、このこぶしを上にあげたポーズって、ウルト○マンに似てないかなぁ？

## ミョーなノリの陣取りアクション

### ピンクの改造人間が所狭しと走りまわる

ゲーム内容はとてもシンプル。フィールド内を走り回り、走った後にできる壁に敵を追い込んでぶつければ勝ちなんだ。でも壁は敵の走った後にもできるから要注意。知らない間に追いつめられるかもしれない。でもピンチの時はジャンプで壁を飛び越えて脱出できる。敵をどのように追いつめて脱出不能な形をつくるか、そこに微妙なかけ引きが必要なゲームだ。




←主人公「初都走一郎」。アマチュアマラソン選手で高校教師。ある日、ジョギング中に子供をかばい、トラックにはねられる




←そして気が付くと彼は世界征服を企む「ジョーク軍団」によって、ピンクでのっぺらぼーの体に改造されてしまう。ここから彼の戦いは始まる

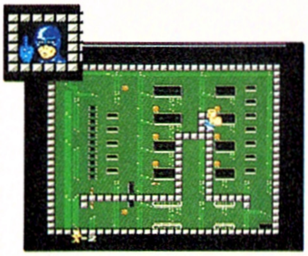
## 走りまくって世界征服の野望を打ち砕くんだ!!

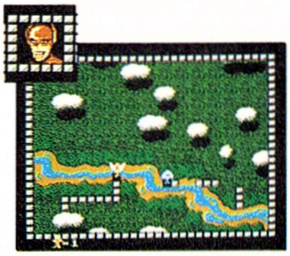
### 1Pは5ステージの戦い 対戦プレイは4人まで

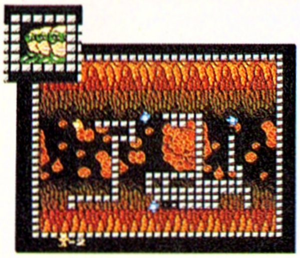
1Pプレイのときは、敵の「ジョーク軍団」との戦いだ。5つのステージがあり、それぞれ、動きに慣性がつくとか、ジャンプできる回数が増えるなどの特徴があるんだ。それら5つのステージをクリアすると、「ジョーク軍団」のボスとの戦いになるわけだけど、これはそれまでのステージの特徴が全て含まれているので手強いぞ。これらを突破して、プレイヤーはピンクののっぺらぼーから、元の高校教師に戻ることができるわけね。

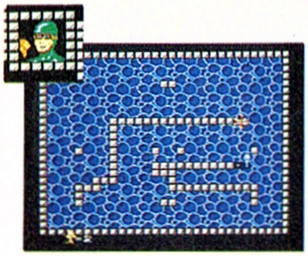
複数プレイももちろんできる。このゲームでは、ジョイスティックをつないで最大4人までのプレイが可能だ。プレイの時の条件も1Pプレイの時の様に、慣性をつけたり、ジャンプ回数を増やしたりと設定できるので楽しみ方もいろいろあるんじゃないかな。

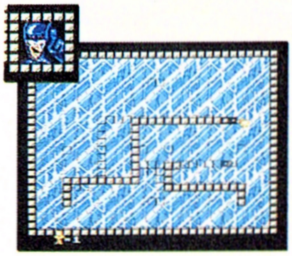

←4人プレイだ。このフィールドに4つのプレイヤーが走りまわるとすぐ勝負がつきそう。でもこういうのって性格が出るのよネ


←左上のこいつを選ぶと、自分とコンピュータの能力が同等のノーマル面だ。コンピュータの基盤の上でまず感触をつかもう


←こいつは背中に羽根を持っている。そう、つまりこいつとの戦いは普段一回のジャンプがしばしばできる空中での戦いだ


←このお笑い3人組との戦いはマルチ面だ。相手は最初一人なんだけど、どんどん分裂しちゃうコマッタちゃんなんだ


←ゴーグル野郎とは水泳で対決だ。なぜか、こいつら平泳ぎなんだ。ジャンプするときも空中で泳ぐわけわかんない人たちなの


←このジョーカーばりの敵とは氷上の対決。動きに慣性がついてしまい操作がしづらいのなんの。死んじゃうと氷づけにされちゃうよ









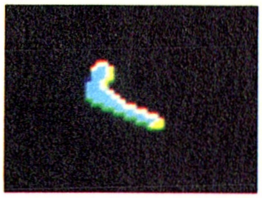


POWER BLASER

# パワーブレイザー

「フリップル」や「ドンドコドン」など、このところホンワカしたゲームを提供していたタイトーが今回、ちょっとハードな本格アクションを発売するぞ。

この「パワーブレイザー」、ギリギリのジャンプテクニックや弾よけが要求され並のウデではクリアは難しいが並以上のプレイヤーは手応えを感じられるかもしれない。

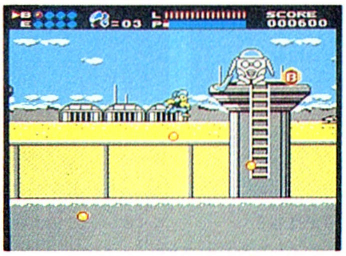


→突然、闇を切り裂くブーメラン。一体誰が投げたんだ？　キューティーハニーか、それとも白鷲の健か？　まさか、懐かしのミドレンジャーではあるまいな？

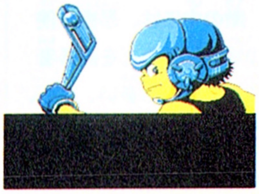
## 近未来が舞台の本格アクション

### ブーメラン片手にスティーブ颯爽登場!!

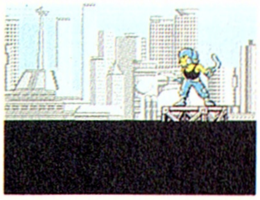
このゲームの主人公「スティーブ」の武器は「パワーブレイザー」と名付けられた未来のブーメランだ。このブーメランは射程が短く、連射も利かないため初めのうちはえらく苦労する。しかし、アイテムを取って射程を伸ばせば、敵の背にブーメランをはめて一撃で倒せるなど、なかなか使えるようになってくるぞ。アイテムは他に、画面上の敵を全滅させるアイテムや自分のライフを好きな時に回復させるものなどがある。でも、これらのお助けアイテムに頼ってばかりじゃとてもこのゲームはクリアできる代物じゃないよ。



←これがスティーブの武器「パワーブレイザー」。上のPゲージが長いほど遠くに飛ばせるんだ



←戻ってきたブーメランをしっかり受けとめた、ちょっとスカしたスゴいヤツ。こいつの名はスティーブ。ブーメランを持たせたらこの世で右に出る者はいないぜ!!



→今日も西城秀樹の懐かしのナンバー「ブーメランストリート」をバックに出動だ。得意のブーメランでセキュリティーシステムを突破し、「ブレインマスター」を止めてやる

## 暴走コンピュータを止められるのはスティーブ君だけだ！

### 全7ステージを走破し、マザーブレインを叩け!!

このゲームは21世紀を舞台としている。その頃、人類は生活を巨大コンピュータ「マザーブレイン」に委ねていた。そうしたある日「ブレインマスター」が暴走した。人々を守るべきセキュリティーシステムは人々を襲い始めた。この状況を打破するには「ブレインマスター」を手動に切りかえねばならない。しかし、「ブレインマスター」内部に入るには工場地帯、スペースシャトルなど6つのステージをクリアしなければならない。人類の存亡はスティーブの肩にかかっている。




←中央のマザーブレイン以外のステージは、このセレクト画面でどこからでもスタートできる

### これが戦いの舞台だ!!



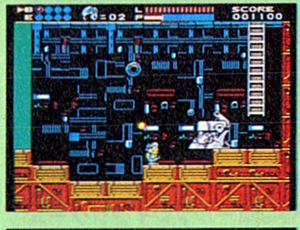
←軍事基地のステージだ。これらの装甲車両は人のためのものだが、敵に回すと恐ろしい存在だ



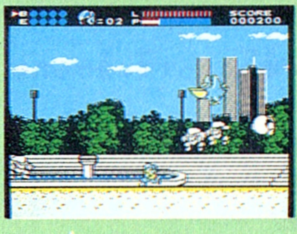
←風車地帯を抜けるとこの工場エリアへと突入する。ここでは火炎放射機などもスティーブの行く手を阻む



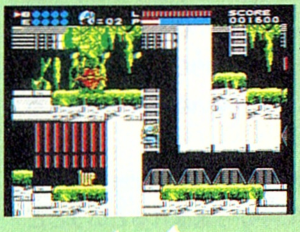
←この点滅ブロックを上りきると空中に渡されたパイプ上で、容赦ない敵との戦いが始まる



←スペースシャトルの内部では、巨大ロボットやプレス機が邪魔をする。この猛攻をくぐり抜けられるか？



←敵は公園という憩いの場ですら襲ってくる。ステージはこの後、地下の水路へと展開する



←建物の中に植物が異常成長し、奇怪な植物や動物群が襲ってくる。ここのボスは一体どんなヤツだ？

## 影狼伝説

# 影狼三兄弟が大活躍のアクションRPG

■ピクセル　■5月中旬発売
■¥6200(税抜き)　■カセット

基本的なゲームスタイルは「リンクの冒険」のようなアクションRPG。マップ上を歩いて、敵に出会うとアクションシーンになるというおなじみのスタイルだ。アクション面は敵忍者との1対1のタイマン勝負で構成される。忍者だけあって、敵の中には、忍術を使う者、分身する者、動物や骸骨などを操る者など特殊な攻撃をしてくるものも多い。でも、主人公だって忍者だから忍術を使っての攻撃ができるんだ。もちろん刀や手裏剣での攻撃も可能だぞ。

ストーリーは、忍の世界を支配する「幻魔」に父親を殺された、「影狼」の血をひく三兄弟の忍者が父の仇を討つために立ち上がるというものだ。主人公の3人はそれぞれ攻撃力、体力、使える忍術などに違いがあり、場合に応じて使いわけることが必要とされるんだ。

果たして、影狼三兄弟は「幻魔」を倒し、父親の仇を討つことができるのだろうか？



←三兄弟の前に立ちはだかる幻魔の手下「四天王」の一人「つちくれ」。土とんの術を使って地中から突然現れるぞ



←これが忍術の一つ「吹雪の術」だ。これに当たると敵はしばらく動けなくなる。その間に刀でサクサク切っちまおう



↑主人公の1人。標準的な強さだ



↑くの一だ。他の2人より術が得意



↑まるで肉丸君。攻撃力が強いぞ

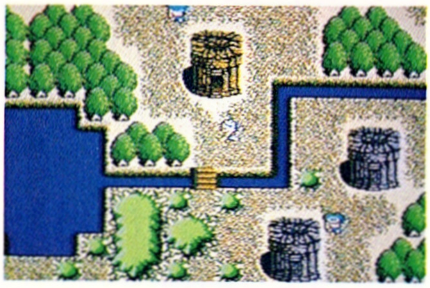


←マップ画面。ここから三兄弟の旅は始まる。画面は切りかえ方式になっている

## ブラッディウァリアーズ

# シミュレーションバトルに燃えるRPG!

■東映動画　■発売日未定
■価格未定　■カセット



「ブラッディウォリアーズ」とタイトルされた東映動画の新作はロールプレイングゲームだ。と言っても、目新しいいくつかのフィーチャーがこの作品を典型的なRPGにこじんまりとまとめてしまっていない所が特色だろう。

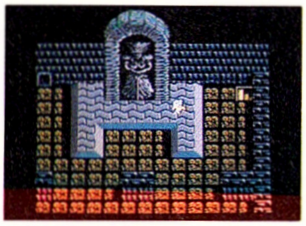
その1つめは、戦闘シーンがケースバイケースで2タイプの中から選ばれるということだ。通常のRPG式バトルと。シミュレーション式バトルが場合によって使い分けられるとのこと。

またフィールドマップの背景が時間の経過により、春→夏→秋→冬と変化するのも新しめなポイントだ。

これらの特色によって、ビジュアル的な面でのアピールが大きくなっているこの作品だが、シナリオ的にも気が配られている。「スカンバ教団」とか「ナラシンハ」「ヘルクルセイダーズ」なんてネーミングがちょっと不思議なムードじゃない？　どんな世界が待っているのでしょう。




↑生意気な奴はこてんぱんにしたる



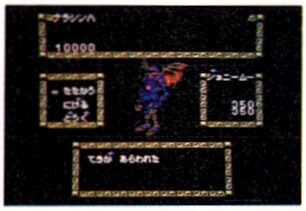
↑絶対に何かありそうなところだ



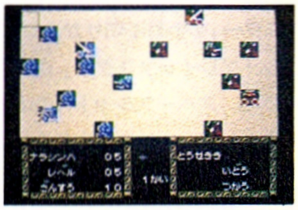
↑フィールドマップ。これは夏だ



↑冬になると、ほーら、まっしろけ



↑RPGタイプのバトルシーンだぜ



↑こいつがシミュレーションタイプ

## 孔雀王2

# 孔雀王の続編がやってくるのだ！

■ポニーキャニオン　■発売日未定
■¥6200(税抜き)　■カセット

以前ファミコンで発売された「孔雀王」の続編「孔雀王2」がここに発表された。同タイトルのアニメのストーリーを題材にしている。ゲーム内容は前作のアドベンチャーRPGをグレードアップしたという感じだ。全体は大きく4章に分かれていて、阿修羅などの仲間たちとパーティを組んで進んでいく。様様な波乱に満ちたストーリーをバックに戦い抜くのだっ。


↑独特のムードが良さそう

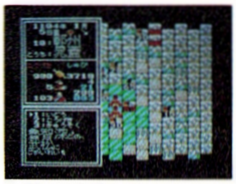
↓アドベンチャーシーンだ


## 水滸伝・天命の誓い

# 中国古典がここにシミュレーション化

■光栄　■6月発売予定
■¥11800(税抜き)　■カセット

パソコンで今でもヒットしている「水滸伝・天命の誓い」がファミコンに移植される。ゲーム内容は、中国で展開される、光栄お得意のシミュレーションだ。
中国に伝わる古典を題材にした、この壮大な物語は、4つのシナリオから成る。さらに、最大7人まで同時に参加できるのがポイントだ。多数の登場人物たちも魅力だ。またしても名作SLGが生まれるか？


↑細かい設定のSLGだ

↓データの細かさもスゴイ！


## 獣王記

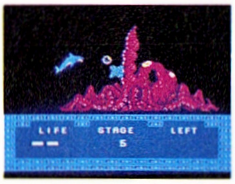
# 名作アクションがついにファミコンにも！

■アスミック　■発売日未定
■価格未定　■カセット

メガドライブ、PCエンジンなど、様々なハードに移植された超人気作「獣王記」がこのたび、ついにファミコン化される。
オリジナル同様、色々なステージとパワフルな獣人への変身が見ものなんだけど、ファミコン版オリジナルのステージが3つ、さらに今までにない獣人に変身することができるという、思わず期待したくなるような内容なのだ。巨大で手強いボスたちもたばになって待っている。こいつは楽しみなアクションだ。



↑ここがオリジナルステージだ。空飛ぶ敵が多いぞ

↓それでこのシャークが新獣人の1つだ



# JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

## ゲームボーイ版「ドラクエ」の夢!?

うぅっ……言いたいっ！　おもいっきりこの場を借りてぶちまけてしまいたいっ!!

ひょっとして……あれのことか？　ドラクエⅣ究極のバグと言われておるコインの激安大バーゲン情報。

！！！……それっ!!　こんなに美味しい情報が封印されてしまうなんて……辛いよお。

ま、きみも大人になればわかるじゃろうて。それが世間というものよ……フッ。でだ、ドラクエ周辺ネタから、気を取り直して行ってみよおっ。

じゃあさ、あの噂の真偽やいかに？　ドラクエⅠ、Ⅱ、ⅢがCDロム版で発売されるって話。

おお、すぎやまこういちのBGMが生音で聞けるという、例のCDロム化計画か。あれは…………大ウソちゃ。少なくとも現在のところそのような動きはエニックスにはない。んが……しかし、少しにおう話があるにはある……なんとエニックスがゲームボーイのソフトに進出するかも……。

えっ！　ひょっとしてドラクエのゲームボーイ版が出る？

……いや、そこまでの情報をつかんではいないのでわからないのだが……エニックスがゲームボーイに色気を感じていることはたしかだろう。

容量的にはドラクエⅠあたりだったら可能だよね。もしくはファイナルファンタジーシリーズにおけるSAGAみたいな高品質のゲームボーイ版オリジナルのRPGなんてのも良いよねえ！

うむ、ともかく期待したい。あと、気になるのはスーパーファミコンな。

早くて10月、遅ければ来年の春……って聞いてるけど。

公式発表は8月ということなのだが、非公式発表が6月にはあるはずだ。そこらあたりで具体的な日程があかされるだろう。……現在の状況で言うと、ハードよりもソフトの開発がスケジュールに大きな影響を与えておるらしいな！

# schedule 新作スケジュール表

## fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

| 発売日 | 種類 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| **3月** | | | | |
| 16日 | Ⓒ | 怒III | ケイ・アミューズメントリース | ¥5600 |
| 16日 | Ⓒ | イメージファイト | アイレム | ¥6500 |
| 16日 | Ⓒ | 仮面の忍者・花丸 | カプコン | ¥5800 |
| 23日 | Ⓒ | バルダーダッシュ | データイースト | ¥4900 |
| 23日 | Ⓒ | 魔神英雄伝ワタル～外伝～ | ハドソン | ¥6800 |
| 23日 | Ⓒ | サンサーラ・ナーガ | ビクター音楽産業 | ¥7500 |
| 30日 | Ⓒ | 魍魎戦記・摩陀羅 | コナミ | ¥8500 |
| 30日 | Ⓒ | ベストプレープロ野球II | アスキー | ¥6800 |
| 30日 | Ⓒ | 井崎脩五郎の競馬必勝学 | イマジニア | ¥9800 |
| **4月** | | | | |
| 6日 | Ⓒ | 忍者龍剣伝II | テクモ | ¥5900 |
| 6日 | Ⓒ | ディープダンジョンIV | アスミック | ¥6500 |
| 6日 | Ⓒ | デジタルデビルストーリー 女神転生II | ナムコ | ¥7800 |
| 13日 | Ⓒ | クォース | コナミ | ¥4900 |
| 13日 | Ⓒ | ゴッドスレイヤー | SNK | ¥7600 |
| 20日 | Ⓒ | ファイアーエムブレム | 任天堂 | ¥6000※ |
| 20日 | Ⓒ | 黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説 | 日本物産 | ¥8000(予) |
| 27日 | Ⓒ | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | ¥8400 |
| 下旬 | Ⓒ | ガンヘッド | バリエ | ¥6500(予) |
| | Ⓒ | パワーブレイザー | タイトー | ¥5900 |
| **5月** | | | | |
| 11日 | Ⓒ | 影狼伝説 | ピクセル | ¥6200 |
| 18日 | Ⓒ | 熱血高校ドッジボール部サッカー編 | テクノスジャパン | ¥5900 |
| 25日 | Ⓒ | じゃじゃ丸撃魔伝 | ジャレコ | ¥5900 |
| 25日(予) | Ⓒ | イースII | ビクター音楽産業 | ¥7500(予) |
| 中旬 | Ⓒ | なんてったって!!ベースボール | サン電子 | ¥5900 |
| 下旬 | Ⓒ | ゲートイン | ケイ・アミューズメントリース | ¥9800 |
| | Ⓒ | 迷宮島 | アイレム | ¥5800(予) |
| | Ⓒ | 燃えろ!柔道うおりゃーず | ジャレコ | ¥5600 |
| **6月** | | | | |
| 中旬 | Ⓒ | チップとデールの大作戦 | カプコン | ¥5800 |
| | Ⓒ | ピーパータイム | サンリツ電気 | 未定 |
| | Ⓒ | 虹のシルクロード | ビクター音楽産業 | 未定 |
| | Ⓒ | AD＆Dヒーローオブランス | ポニーキャニオン | ¥6800(予) |
| | Ⓒ | キャッスルクエスト | ハドソン | ¥5800 |
| | Ⓒ | 飛龍の拳III・5人の龍戦士 | カルチャーブレーン | ¥6300 |
| 下旬 | Ⓒ | ニチブツマージャンIII・マージャンGメン(仮) | 日本物産 | ¥5900 |
| **7月** | | | | |
| 6日 | Ⓒ | 魔天童子 | クエスト | ¥6500 |
| 13日 | Ⓒ | ダンジョンキッド | クエスト | ¥6500 |
| 上旬 | Ⓒ | ファイナルミッション | ナツメ | ¥5800 |
| 上旬 | Ⓒ | ウィッツ | アテナ | ¥5800(予) |
| 中旬 | Ⓒ | 宇宙警備隊 | ハル研究所 | ¥6900(予) |
| 中旬 | Ⓒ | ゲームパーティー | ココナッツジャパン | ¥6500 |
| 中旬 | Ⓒ | STED(ステッド) | ケイ・アミューズメントリース | ¥5900 |
| 中旬 | Ⓒ | パラメデス | ホットビィ | 未定 |
| 下旬 | Ⓒ | 幻獣創世記 | 日本物産 | ¥5800(予) |
| 下旬 | Ⓒ | キャプテン翼2 | テクモ | 未定 |
| | Ⓒ | Might and Magic | 学研 | ¥8500(予) |
| | Ⓒ | ぱられるワールド | バリエ | ¥5980 |
| **8月** | | | | |
| 下旬 | Ⓒ | ドラゴンファイター | トーワチキ | ¥6000(予) |
| | Ⓒ | タイタン | ソフエル | ¥5900 |
| | Ⓒ | 忍者らホイ! | アスキー | ¥7800(予) |
| 中旬 | Ⓒ | ラフ | サン電子 | ¥5500(予) |

### 発売日未定

| | 種類 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| | Ⓒ | シャンカラ | アイ・ジー・エス | 未定 |
| | Ⓒ | ダンジョン放浪記 | アスキー | ¥6500(予) |
| | Ⓒ | コンバットゾーン | BPS | 未定 |
| | Ⓒ | メタルスレイダーグローリー | ハル研究所 | 未定 |
| | Ⓒ | ウルトラマン倶楽部2 | バンダイ | ¥6000(予) |
| | Ⓓ | 地理大冒険 | スコーピオンソフト | 未定 |
| | Ⓒ | シエラザード2 | カルチャーブレーン | 未定 |
| | Ⓒ | エアーウルフ2 | 九娯貿易 | 未定 |
| | Ⓒ | 高校野球(仮) | インダクションプロデュース | 未定 |
| | Ⓒ | 白い鷹 | インダクションプロデュース | 未定 |
| | Ⓒ | ローラーゲーム | インダクションプロデュース | 未定 |
| | Ⓒ | 神界 | 東映動画 | ¥9600(予) |
| | Ⓒ | ものまね四天王(仮) | パック・イン・ビデオ | 未定 |
| | Ⓒ | 熱血高校運動会(仮) | テクノスジャパン | 未定 |
| | Ⓒ | 熱血野球小僧 | テクノスジャパン | 未定 |
| | Ⓒ | パチ夫くん3(仮) | ココナッツジャパン | 未定 |
| | Ⓒ | 大迷路 | エポック社 | 未定 |
| | Ⓓ | アーディス | アスク講談社 | 未定 |
| | Ⓒ | いただきストリート | アスキー | 未定 |
| | Ⓒ | 川のぬし釣り | パック・イン・ビデオ | 未定 |
| | Ⓒ | スーパーチャイニーズ3 | カルチャーブレーン | 未定 |
| | Ⓒ | 帝都大戦 | ポニーキャニオン | 未定 |
| | Ⓒ | KAGE | ナツメ | 未定 |
| | Ⓒ | ベースボールファイター | バップ | 未定 |
| | Ⓒ | ビックリマンワールド激闘聖戦士 | ハドソン | 未定 |
| | Ⓒ | 獣王記 | アスミック | 未定 |
| | Ⓒ | 孔雀王2 | ポニーキャニオン | ¥6200 |
| | Ⓒ | グリッド・グラバー | ジャレコ | 未定 |
| | Ⓒ | 株式道場パートII | ヘクト | 未定 |
| | Ⓒ | ロケットレンジャー | ケムコ | ¥6200 |
| | Ⓒ | 甲子園2 | ケイ・アミューズメントリース | 未定 |
| | Ⓒ | ドラえもん | エポック社 | 未定 |
| | Ⓒ | 装甲騎兵ボトムズ | ハイスコア | ¥5500 |
| | Ⓒ | 役満天国 | 任天堂 | 未定 |
| | Ⓒ | パジャマヒーロー | カプコン | 未定 |
| | Ⓒ | ストリートファイター(仮) | カプコン | 未定 |
| | Ⓒ | 井出洋介名人の実戦麻雀II(仮) | カプコン | 未定 |
| | Ⓒ | 日本一の名監督 | アスミック | 未定 |
| | Ⓒ | 鳳凰伝説 | ヒューマン | ¥5900(予) |
| | Ⓒ | アーカムの謎 | ジャレコ | 未定 |
| | Ⓒ | 水滸伝・天命の誓い | 光栄 | ¥11800 |
| | Ⓒ | ジャックと豆の木 | アスミック | 未定 |
| | Ⓒ | 忍者クルセイダーズ | サミー工業 | 未定 |
| | Ⓒ | 千代の富士の大銀杏 | フェイス | 未定 |
| | Ⓒ | ぱたぱたパニック | バリエ | ¥5980 |
| | Ⓒ | 人生劇場II | タイトー | 未定 |
| | Ⓒ | ブライファイター | タイトー | 未定 |
| | Ⓒ | ジャングル大帝 | タイトー | 未定 |
| | Ⓒ | ブラッディ・ウォリアーズ | 東映動画 | 未定 |
| | Ⓒ | 田村光昭の麻雀ゼミナール | ポニーキャニオン | 未定 |
| | Ⓒ | プロディア | トンキンハウス | 未定 |

## GAME BOY ●ゲームボーイ

| 発売日 | ゲーム名 | | |
|---|---|---|---|
| 3月15日 | ベースボールキッズ | ジャレコ | ¥3300※ |
| 3月16日 | クォース | コナミ | ¥3300※ |
| 3月16日 | フリップル | タイトー | ¥3090※ |
| 3月21日 | ペンギンランド | ポニーキャニオン | ¥3090※ |
| 3月23日 | フラッピースペシャル | ビクター音楽産業 | ¥3300※ |
| 3月24日 | SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語 | バンダイ | 未定 |
| 3月29日 | トランプボーイ | パックインビデオ | ¥3090※ |
| 3月30日 | ペンギンくんウォーズ | アスキー | ¥3090※ |
| 3月下旬 | スペースインベーダー | タイトー | ¥3090※ |
| 4月6日 | かこむん蛇 | ナグザット | ¥3090※ |
| 4月13日 | SDルパン三世 | バンプレスト | 未定 |
| 4月13日 | バットマン | サン電子 | ¥3400※ |
| 4月13日 | 爆裂戦士ウォーリア | エポック社 | ¥3090※ |
| 4月16日 | クイックス | 任天堂 | ¥2600※ |
| 4月20日 | デッドヒートスクランブル | コピアシステム | ¥3300※ |
| 4月20日 | スーパーチャイニーズランド | カルチャーブレーン | ¥3300※ |
| 4月20日 | プロディア | トンキンハウス | ¥3000※ |
| 4月20日 | パズルロード | ビック東海 | ¥2980※ |
| 4月27日 | 天神怪戦 | メル ダック | ¥3500※ |
| 4月27日 | ポパイ | シグマ商事 | ¥3500※ |
| 4月27日 | サッカーボーイ | エピックソニー | ¥2980※ |
| 4月下旬 | スヌーピー | ケムコ | ¥2980※ |
| 4月 | ファニーフィールド | SNK | ¥3090※ |
| 5月18日 | ボクシング | トンキンハウス | ¥3000※ |
| 5月中旬 | レッドアリーマー魔界村外伝 | カプコン | ¥3300※ |
| 5月下旬 | コスモタンク | アトラス | ¥3500※ |
| 5月 | 四川省 | アイレム | 未定 |
| 5月 | あやかしの城 | セタ | ¥3500※ |
| 5月 | ロックンチェイス | データイースト | ¥3300※ |
| 6月1日(予) | ピットマン | アスク講談社 | ¥2980※ |
| 6月8日 | カードゲーム | ココナッツジャパン | ¥3400(予) |
| 6月下旬 | バリーファイア | 東映動画 | ¥3200※ |
| 6月 | モンスタートラック | バリエ | ¥3200※ |
| 6月 | パワーミッション | バップ | 未定 |
| 6月 | ブライファイター | タイトー | 未定 |
| 6月 | ゾイド伝説 | トミー | 未定 |
| 7月中旬 | ゴーストバスターズ2 | ハル研究所 | ¥3400※ |
| 7月 | ギャザーズ | ビック東海 | 未定 |
| 7月 | 倉庫番2 | ポニーキャニオン | ¥3090※ |
| 7月 | ダブルドラゴン | テクノスジャパン | ¥3500※ |
| 8月下旬 | うおーズ | トーワチキ | 未定 |
| 8月 | サイドポケット | データイースト | 未定 |
| 8月 | アフターバースト | メサイヤ | ¥3000(予) |
| 9月 | ネコジャラ物語 | ケムコ | 未定 |
| 10月 | ダイズ | ケムコ | 未定 |
| 未定 | キャデラックII | ヘクト | 未定 |
| 未定 | パズニック | タイトー | 未定 |
| 未定 | F1ボーイ | アスク講談社 | 未定 |
| 未定 | プロレス | ヒューマン | ¥3500※ |
| 未定 | ペンギンBOY | ナツメ | 未定 |
| 未定 | F1レース | 任天堂 | 未定 |
| 未定 | ドラゴンスレイヤー1 | エポック社 | ¥3090※ |
| 未定 | モンスターメーカー | ソフエル | ¥3500(予) |
| 未定 | ボンバーボーイ | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 冒険野郎 | サミー工業 | 未定 |
| 未定 | バルダーダッシュ | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 未定 | バルーンファイト(仮) | 任天堂 | 未定 |
| 未定 | 石道 | アスキー | 未定 |
| 未定 | 大海戦 | トンキンハウス | 未定 |
| 未定 | マジック・エクリプス | コピアシステム | 未定 |

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

## PC ENGINE ●ピーシーエンジン

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 3月16日 | スーパーダライアス(CD-ROM) | NECアベニュー | ¥6800 |
| 3月16日 | 源平討魔伝 | ナムコ | ¥6800 |
| 3月16日 | 倉庫番WORLD | メディアリング | ¥5400 |
| 3月20日 | アームドエフ | パックインビデオ | ¥6700 |
| 3月24日 | ファイナルゾーンII(CD-ROM) | 日本テレネット | ¥6780 |
| 3月27日 | 奇々怪界 | タイトー | ¥6600 |
| 3月30日 | キングオブカジノ | ビクター音楽産業 | ¥6200 |
| 3月30日 | コズミックファンタジー(CD-ROM) | 日本テレネット | ¥6780 |
| 3月30日 | BE BALL | ハドソン | ¥5200 |
| 3月30日 | ドロップロックほらホラ | データイースト | ¥5900 |
| 3月30日 | 熱血高校ドッジボール部PC番外編 | ナグザット | ¥5800 |
| 3月30日 | カルメンサンディエゴを追え/世界編(CD-ROM) | パックインビデオ | ¥7200 |
| 4月3日 | スプラッターハウス | ナムコ | ¥6800 |
| 4月6日 | 魔動王グランゾード(SG対応) | ハドソン | ¥6500 |
| 4月6日 | サイコチェイサー | ナグザット | ¥5800 |
| 4月13日 | 上海II(CD-ROM) | ハドソン | ¥5800 |
| 4月13日 | パワードリフト | アスミック | ¥6900 |
| 4月20日 | 将棋修行初段一直線 | ホームデータ | 未定 |
| 4月27日 | 青いブリンク | ハドソン | ¥5800 |
| 4月27日 | バルンバ | ナムコ | ¥6800 |
| 4月27日 | フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90 | ヒューマン | ¥5500 |
| 4月下旬 | デスブリンガー(CD-ROM) | 日本テレネット | ¥7200 |
| 4月下旬 | スーパー大戦略(CD-ROM) | マイクロキャビン | ¥6500 |
| 4月 | ネクロスの要塞 | アスク講談社 | ¥6800(予) |
| 4月 | ソル・ビアンカ(CD-ROM) | メサイヤ | ¥6200 |
| 5月25日 | マニアックプロレス | ハドソン | ¥6500 |
| 5月中旬 | 麻雀学園MILD東間宗四郎登場 | フェイス | ¥7980(予) |
| 5月中旬 | これがプロ野球'90 | インテック | ¥5800 |
| 5月下旬 | シンドバッド～地底の大魔宮～ | アイ・ジー・エス | 未定 |
| 5月 | ヴェイグス | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 5月 | 迷宮のエルフィーネ(CD-ROM) | 日本テレネット | 未定 |
| 5月 | CYBER CITY OEDO 800(CD-ROM) | メサイヤ | ¥6500 |
| 5月 | ドンドコドン | タイトー | 未定 |
| 6月 | キックボール | メサイヤ | ¥6000 |
| 6月 | ダウンロード | NECアベニュー | ¥6800 |
| 6月 | ゼビウス・ファードラウト伝説 | ナムコ | 未定 |
| 7月下旬 | これがプロ野球CD(CD-ROM) | インテック | 未定 |
| 7月下旬 | ロードランナー | パック・イン・ビデオ | ¥5800 |
| 7月 | 超絶倫人ベラボーマン | ナムコ | ¥6800 |
| 7月 | デビルクラッシュ | ナグザット | ¥6300 |
| 7月 | ラスタンサーガII | タイトー | 未定 |
| 7月 | インベーダー | タイトー | 未定 |
| 7月 | ワールドビーチバレー | アイ・ジー・エス | 未定 |
| 9月 | スプレンティドサーガ(仮) | メサイヤ | ¥6500(予) |
| 未定 | これがプロ野球'90 | インテック | ¥5800 |
| 未定 | バットマン | サン電子 | 未定 |
| 未定 | パズニック | タイトー | 未定 |
| 未定 | 地獄めぐり | タイトー | 未定 |
| 未定 | チャンピオンレスラー | タイトー | 未定 |
| 未定 | SCI | タイトー | 未定 |
| 未定 | マスターオブウェポン | タイトー | 未定 |
| 未定 | レインボーアイランド | タイトー | 未定 |
| 未定 | ニンジャウォリアーズ | タイトー | 未定 |
| 未定 | 関ヶ原 | トンキンハウス | 未定 |
| 未定 | 不思議の夢のアリス | フェイス | 未定 |
| 未定 | ブレードランド | 日本ソフト販売 | ¥6800(予) |
| 未定 | サイレントデバッカーズ | データイースト | 未定 |
| 未定 | レインボーアイランド(CD-ROM) | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ダライアス | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | アウトラン | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ラビオレプススペシャル | ビデオシステム | 未定 |
| 未定 | サンダーブレード | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | アフターバーナー | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ワードナの森 | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | 最後の忍道 | アイレム | 未定 |
| 未定 | イメージファイト | アイレム | 未定 |
| 未定 | 迷宮島 | アイレム | 未定 |
| 未定 | オペレーションウルフ | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | パワーイレブン | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 桃太郎伝説ターボ | ハドソン | 未定 |
| 未定 | J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM) | ハドソン | 未定 |
| 未定 | ラストハルマゲドン(CD-ROM) | ブレイングレイ | 未定 |
| 未定 | みつばち学園(CD-ROM) | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 桃太郎伝説II | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 幽霊君 | アスク講談社 | 未定 |
| 未定 | ストライダー飛龍(SG対応) | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ドラ坊っちゃん | ナグザット | 未定 |
| 未定 | 桃太郎活劇 | ハドソン | 未定 |
| 未定 | サイバーナイト | トンキンハウス | 未定 |
| 未定 | オメガファイター | UPL | 未定 |
| 未定 | TATSUJIN | タイトー | 未定 |
| 未定 | ボンバーマン | ハドソン | 未定 |
| 未定 | マイトアンドマジック | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | ヘルファイヤー | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | スペースファンタジーゾーン(CD-ROM) | NECアベニュー | 未定 |
| 未定 | 囲碁の達人(仮) | ホームデータ | 未定 |
| 未定 | 恐竜大図鑑(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 未定 | はにい・おんざ・ろーど | フェイス | 未定 |
| 未定 | F1サーカス | 日本物産 | 未定 |
| 未定 | 脱出(仮) | 日本物産 | 未定 |
| 未定 | アドベンチャーアイランド(仮) | ハドソン | 未定 |
| 未定 | うる星やつら(CD-ROM) | ハドソン | 未定 |
| 未定 | ウルトラボックス(CD-ROM) | 東宝 | 未定 |
| 未定 | バスティール(CD-ROM) | ヒューマン | ¥6500 |
| 未定 | フォゴットンワールド | NECアベニュー | 未定 |
| 7月 | 大魔界村(SG対応) | NECアベニュー | 未定 |

## SEGA ●セガ

| 発売日 | ゲーム名 | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 3月2日 | スーパーリアルバスケットボール | セガ | ¥6000 |
| 3月3日 | ニュージーランドストーリー | タイトー | ¥6800 |
| 3月9日 | エアダイバー | アスミック | ¥6800 |
| 3月20日 | アフターバーナーII | 電波新聞社 | ¥6900 |
| 3月23日 | ファイナルブロー | タイトー | ¥6800 |
| 3月30日 | 重装機兵レイノス | メサイヤ | ¥6200 |
| 4月7日 | ダーウィン4081 | セガ | 未定 |
| 4月21日 | ファンタシースターIII | セガ | 未定 |
| 4月27日 | サイオブレードスペシャル | シグマ商事 | 未定 |
| 4月下旬 | アトミックロボキッド | トレコ | 未定 |
| 4月 | ウィップ・ラッシュ | セガ | 未定 |
| 5月 | サイバーボール | セガ | 未定 |
| 5月 | バトレイバー | セガ | ¥6000 |
| 5月 | ゴーストバスターズ | セガ | 未定 |
| 5月 | TELTELまあじゃん | サン電子 | ¥5800 |
| 6月8日 | サンダーフォースIII | テクノソフト | ¥6800 |
| 6月 | マイケルジャクシソンズムーンウォーカー | セガ | 未定 |
| 7月上旬 | インセクターX | ホットビィ | 未定 |
| 7月 | バットマン | サン電子 | 未定 |
| 7月 | TEL TEL スタジアム | サン電子 | ¥6500 |
| 7月 | フェリオス | ナムコ | 未定 |
| 8月 | 火激 | ホットビィ | 未定 |
| 9月 | ヘルファイヤー | メサイヤ | 未定 |
| 未定 | エクスプロードスター | メサイヤ | ¥5500(予) |
| 未定 | フェリオス | ナムコ | 未定 |
| 未定 | ムーンサンダー | セガ | 未定 |
| 未定 | アウトラン3D(マスターシステム対応) | セガ | 未定 |
| 未定 | ギャラクシーフォース | セガ | 未定 |
| 未定 | パワードリフト | セガ | 未定 |
| 未定 | ターボアウトラン | セガ | 未定 |
| 未定 | モンスターレア | セガ | 未定 |
| 未定 | ゲイングランド | セガ | 未定 |
| 未定 | ラストサバイバー | セガ | 未定 |
| 未定 | ダイナマイト・ダックス | セガ | 未定 |
| 未定 | ドリームアイランド | セガ | 未定 |
| 未定 | テトリス | セガ | 未定 |
| 未定 | スーパーファンタジーゾーン | サン電子 | 未定 |
| 未定 | オメガファイター | トレコ | 未定 |
| 未定 | スーパーモナコGP | セガ | 未定 |
| 未定 | レッスルウォー | セガ | 未定 |
| 未定 | ファイナルゾーンII | ウルフチーム | 未定 |
| 未定 | DJボーイ | セガ | 未定 |
| 未定 | E-SWAT | セガ | 未定 |
| 未定 | クラックダウン | セガ | 未定 |
| 未定 | キューティー鈴木のリングサイドエンジェル | アスミック | 未定 |
| 未定 | スーパーライセンス | セガ | 未定 |
| 未定 | ゼロウイング | 東亜プラン | 未定 |
| 未定 | 鮫/鮫/鮫/ | 東亜プラン | 未定 |
| 未定 | 大旋風 | セガ | 未定 |
| 未定 | ヘビーユニット | 東宝 | 未定 |

### 超新作情報コーナー!!

### ㊙編集部メモ

●サン電子の新作は「ラフ」とタイトルされたアクションゲームです。発売は8月中旬の予定。さらに、PCエンジンで「麻雀悟空スペシャル」が発表されました。オリジナルはパソコン版です。

●トーワチキからはお魚サン達が活躍するアクションゲーム「うおーズ」がゲームボーイで8月下旬に発売されるそうです。

●ゾイドシリーズでおなじみの玩具メーカー・トミーから、ゲームボーイソフト「ゾイド伝説」が発売されます。内容はシューティングで、6月下旬の発売予定です。

●T.S.S.では「スーパーラグビー」に続くスポーツゲームを企画中とのこと。

●トンキンハウスから、パズルゲーム「ブロディア」のファミコン移植が決定しました。

●ポニーキャニオンからの新タイトルは田村光昭の麻雀ゼミナール」。プロ雀士田村光昭氏の監修による麻雀ソフト。

●アスク講談社からのゲームボーイ用ニュータイトルは「F1ボーイ」。スクロールタイプのレーシングゲームになる。

●タイトーから新作が、ファミコン3本、ゲームボーイ2本、PCエンジン6本、メガドライブ4本の合計15本が発表されました。アクションゲームの「ジャングル大帝」(FC)、全機種制覇の「インベーダー」(MD)ほかです。




ファミコン必勝本
次号Vol.8(春の特大号)
# 4月6日金曜日発売!
予価360円(税込)

●究極のレビュー大特集/ファミコンRPG最後の超大作を総まとめ!ドラクエ、ファン必読!!思い出になる前にこれを読め!

# ドラゴンクエストⅣの正体

特別ふろく/ドラクエⅣワールド超巨大マップ誰も知らない秘密の場所へあなたを誘う **観光㊙ガイド** 付!!

★超人気RPG徹底解説!!

## ファイナルファンタジーⅢ/女神転生Ⅱ

## CALENDER

| | |
|---|---|
| 3/16(金) | ファミコン必勝本Vol.7発売<br>C 怒Ⅲ(ケイ・アミューズメントリース)発売<br>C イメージファイト(アイレム)発売<br>C 仮面の忍者花丸(カプコン)発売<br>PC 源平討魔伝(ナムコ)発売<br>PC 倉庫番WORLD(メディアリング)発売<br>MD 重装機兵レイノス(メサイヤ)発売<br>GB クォース(コナミ)発売<br>GB フリップル(タイトー)発売 |
| 17(土) | |
| 18(日) | |
| 19(月) | |
| 20(火) | PC アームドエフ(パック・イン・ビデオ)発売<br>MD アフターバーナーⅡ(電波新聞社)発売 |
| 21(水) | |
| 22(木) | |
| 23(金) | C バルダーダッシュ(データイースト)発売<br>C 魔神英雄伝ワタル〜外伝〜(ハドソン)発売<br>C サンサーラナーガ(ビクター音楽産業)発売<br>PC キングオブカジノ(ビクター音楽産業)発売 |
| 24(土) | |
| 25(日) | |
| 26(月) | |
| 27(火) | PC 奇々怪界(タイトー)発売 |
| 28(水) | |
| 29(木) | |
| 30(金) | C 魍魎戦記・摩陀羅(コナミ)発売<br>C ベストプレープロ野球Ⅱ(アスキー)発売<br>PC BE-BALL(ハドソン)発売<br>PC ドロップブロックほらホラ(データイースト)発売<br>PC 熱血高校ドッジボール部PC番外編(ナグザット)発売 |
| 31(土) | |
| 4/1(日) | |
| 2(月) | |
| 3(火) | PC スプラッターハウス(ナムコ)発売 |
| 4(水) | |
| 5(木) | |
| 6(金) | ファミコン必勝本Vol.8発売<br>C 忍者龍剣伝Ⅱ(テクモ)発売<br>C ディープダンジョンⅣ(アスミック)発売<br>C 女神転生Ⅱ(ナムコ)発売<br>PC 魔動王グランゾード(ハドソン)発売<br>PC サイコーチェイサー(ナグザット)発売 |

## AFTER THE GAME

●品川るみさんのイラスト集「アリスの電脳遊園地」の色校正が終了。ウィズ関連のイラストも収録してとてもキレイな本になりました。3月末には発売です。 (井)

●今日の日の繁栄をかつて誰が予想できたでありましょう。おかげさまで、3月8日をもちましてファミコン必勝本は4周年。オリンピックのような気分だ。 (ヒラ坊)

●来週NYから友達が来る。中国系アメリカ人なので見た目はまるで日本人。以前日本に来た時、日本語で話しかけられて困ったそうである。外人もイロイロある。(高城)

●PCエンジンは、この春、新作ラッシュ。担当者としてはウレシイかぎりなんだけど、あいかわらず移植モノが中心。超ド級オリジナルゲーム、でないかなあ。 (ハルク)

●ゲームボーイの対戦ゲームの攻略本が3月下旬に発売されます。コンピュータにではなく、対人間に勝つための攻略本です。ぜったい役に立ちますよ。 (マッキー)

●今、友達からエレクトリックピアノを借りている。これが思うように弾けない。何度練習しても余計なキーを弾いてしまう。それがくやしくてたまらない。 (根本)

ファミコン必勝本
1990年4月6日号
Vol.7

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

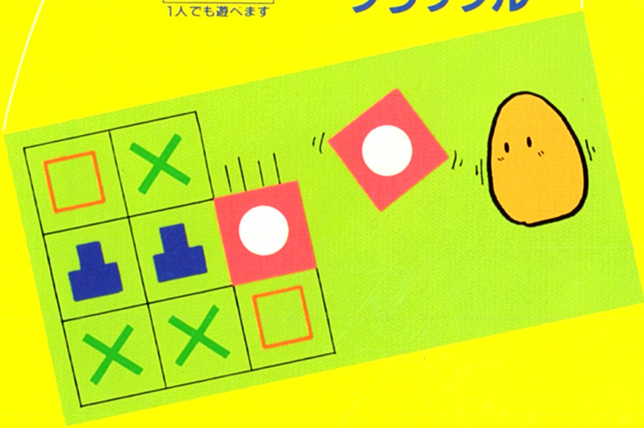
Nintendo GAME BOY™

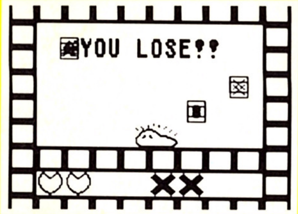
## ゲームボーイに遂に登場!!
## 消せない、消せます！ 消せるとき、消せれば、消そう。

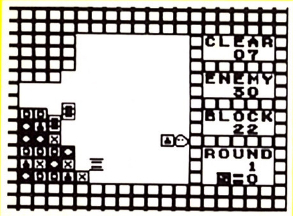
# FLIPULL™
## AN EXCITING CUBE GAME

対戦型
1人でも遊べます

フリップル






## フリップル

ついに出ました／頭脳プレーの本領を発揮したい、君にピッタリ。究極のブロック・ゲーム、ドキ、ドキ、ハラハラ、君の精神状態ならどこまで持ち堪えられる？対戦型フリップルに挑戦して、楽しさ2倍／

ゲームボーイ専用カートリッジ
**3月16日㈮発売!!**
**価格3,090円**
※消費税含み

ゲームボーイ.は任天堂の商標です。
ⒸTAITO CORP 1990



コミカル
アクション
ゲーム

# ドンドコドン

メアリーランドの王と姫をさらったのは、何と木から飛び出したブタ／さあ大変。腕きき大工のボブとジムが、ハンマー持っての救助作戦。面白アイテムたっぷりの、コミカルアクションゲーム／

ファミリーコンピュータ用ROMカセット
**好評発売中!!**
**価格5,900円**
※上記の価格には、消費税は含まれておりません。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ⒸTAITO CORP 1990

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京 03(239)4000 高松 0878(33)6340

ファミコン必勝本
4月6日号
1990年4月6日発行
第5巻第7号（通巻92号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 340円（本体330円）


印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-4/6